

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
TERRITORIALIDADES

HERYCK LUIZ JACOB SANGALLI

A MORTE NA TERRITORIALIDADE DIGITAL:
ESPETÁCULO, CONSUMO E GESTÃO DO MEDO NAS
REDES SOCIAIS

VITÓRIA

2017

HERYCK LUIZ JACOB SANGALLI

**A MORTE NA TERRITORIALIDADE DIGITAL:
ESPETÁCULO, CONSUMO E GESTÃO DO MEDO NAS
REDES SOCIAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. José Antonio Martinuzzo.

VITÓRIA

2017

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Setorial do Centro de Artes da Universidade Federal do
Espírito Santo, ES, Brasil)

S225m Sangalli, Heryck Luiz Jacob, 1993-
A morte na territorialidade digital : espetáculo, consumo e
gestão do medo nas redes sociais / Heryck Luiz Jacob Sangalli. –
2017.
277 f. : il.

Orientador: José Antonio Martinuzzo.
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Territorialidades) –
Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Morte. 2. Redes sociais on-line. 3. Territorialidade humana.
4. Sociedade de consumo. 5. Medo. 6. Espetáculo. I. Martinuzzo,
José Antonio, 1970-. II. Universidade Federal do Espírito Santo.
Centro de Artes. III. Título.

CDU: 316.77

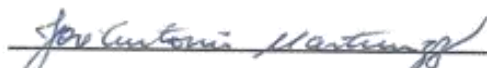
HERYCK LUIZ JACOB SANGALLI

**A MORTE NA TERRITORIALIDADE DIGITAL: ESPETÁCULO, CONSUMO
E GESTÃO DO MEDO NAS REDES SOCIAIS**

Dissertação apresentada por Heryck Luiz Jacob Sangalli
ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Territorialidades, linha Comunicação e Poder, do Centro
de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo.

Vitória, 26 de maio de 2017.

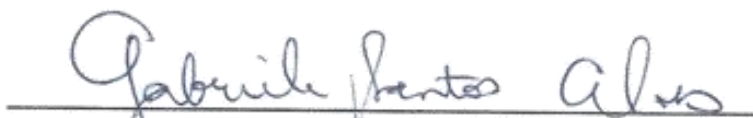
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. José Antonio Martinuzzo

Orientador

Universidade Federal do Espírito Santo



Prof.ª Dr.ª Gabriela Santos Alves

Universidade Federal do Espírito Santo



Prof.ª Dr.ª Renata de Rezende Ribeiro

Universidade Federal Fluminense

*Aos meus pais, Elizabeth Jacob e Renato Sangalli, pela luz
A José Antonio Martinuzzo e a Sigmund Freud, também pela luz*

AGRADECIMENTOS

Sou imensamente grato ao meu orientador, Professor Doutor José Antonio Martinuzzo, pelos ensinamentos que ultrapassam o âmbito acadêmico, a proporcionar um bom viver. Essa dissertação é repleta de reflexões que tiveram por base sua luz, da Comunicação à Psicanálise.

À Professora Doutora Gabriela Santos Alves e à Professora Doutora Renata de Rezende Ribeiro, que compuseram a banca examinadora da pesquisa e fizeram apontamentos pertinentes, bem como direcionaram e incitaram novas reflexões e abordagens associadas ao tema. Também agradeço a todos os professores que passaram pela minha vida. Todos, inquestionavelmente, foram essenciais em minha caminhada.

À minha companheira, Amanda Meschiatti Vasconcellos, por ter me apoiado e me ajudado de diversas formas – antes, durante e para além do mestrado.

À minha família, pelo suporte e pelo afeto ao longo da minha trajetória de vida.

E em cada detalhe, D'us.

“A maldade é a vingança do homem contra a sociedade, pelas restrições que ela impõe. As mais desagradáveis características do homem são geradas por esse ajustamento precário a uma civilização complicada. É o resultado do conflito entre nossos instintos e nossa cultura.”

Sigmund Freud

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo investigar abordagens acerca da morte na rede social digital Facebook. As hipóteses para averiguarmos o tema são de que a morte está atrelada ao espetáculo, ao consumo e à gestão do medo. A produção de conteúdos relacionados a essa perspectiva só é possível pela atual sociedade midiaticizada – onde floresceram as redes sociais digitais –, pois essa proporcionou ferramentas para construção de um *locus*. Nossos objetos empíricos de análise são as páginas *Jogos Mortais +18* e *Faca na Caveira*, que postam conteúdos referentes à morte. O estudo está dividido em três partes que constroem o arcabouço teórico por meio de revisão bibliográfica a enquadrar: a morte; a sociedade midiaticizada e as redes sociais na *internet* como fonte de novas territorialidades; e, como foi supracitado, o espetáculo, o consumo e o medo. Em seguida, aplicamos em nossos objetos as metodologias de observação etnográfica e de análise de conteúdo. Já para entendermos de que modo a morte é vivenciada no cotidiano do Facebook, executamos uma pesquisa voltada aos usuários da rede social. Então, concluímos que a morte realmente está vinculada ao espetáculo, ao consumo informacional e a gestão do medo. Nesta última perspectiva, a morte é apropriada por determinados indivíduos para gerir o controle. Além disso, também pudemos constatar que a morte faz parte do cotidiano de vivência e sociabilidade do Facebook, sendo consumida também por usuários que não estão inseridos em páginas que publicam tal assunto.

Palavras-chave: Morte. Espectáculo. Consumo. Gestão do medo. Redes sociais digitais. Facebook. Territorialidades.

ABSTRACT

The present research is aimed to investigate approaches concerning death on the digital social network Facebook. The hypotheses to analyze the theme consider that death is related to spectacle, consumption and management of fear. The production of content regarded to this perspective is only made possible by means of the current media-based society in which digital social networks prospered because it provided tools for the development of *locus*. Thus, our empirical object of analysis is *Jogos Mortais +18* and *Faca na Caveira*, two Brazilian pages in which contents referring to the death are posted. The study is divided into three parts that build the theoretical framework by means of a bibliographical review: death, media-based society and social networks on the Internet as a source of new territorialities; and spectacle, consumption and fear, as mentioned above. Next, ethnographic observation and content analysis as a methodology are applied. In order to understand how death is experienced in the wide day-to-day of Facebook, a survey aimed at users was conducted. In this manner, it is concluded that death is actually connected to spectacle, information consumption, and management of fear, appropriated by specific individuals to manage control. In addition, we have confirmed that death is part of Facebook's daily living and sociability, and also consumed by users who are not included in pages that publish such subject.

Keywords: Death. Spectacle. Consumption. Management of fear. Digital Social Networks. Facebook. Territorialities.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Usuário do Facebook pedindo determinado conteúdo de morte em uma comunidade.....	18
Imagem 2 – Fotografia com menina morta e seus parentes na Era Vitoriana.....	48
Imagem 3 – Página inicial para acesso ao Facebook.....	110
Imagem 4 – Dados de localização a serem preenchidos em perfil.....	112
Imagem 5 – Publicação de usuário no Facebook contendo sua localização.....	113
Imagem 6 – Barra de pesquisa no Facebook.....	113
Imagem 7 – Página de comunidade no Facebook.....	114
Imagem 8 – Botões para expressar as sensações no Facebook referente à publicação.....	115
Imagem 9 – Contato herdeiro ao falecimento do administrador do perfil.....	116
Imagem 10 – Recomendação de faixa-etária mínima para visualização dos conteúdos na página <i>Jogos Mortais +18</i>	147
Imagem 11 – <i>Printscreen</i> da página inicial da <i>Jogos Mortais +18</i>	148
Imagem 12 – Foto do perfil da página <i>Jogos Mortais +18</i>	149
Imagem 13 – Logo do Batalhão de Operações Policiais Especiais (BOPE) aludido pela página <i>Faca na Caveira</i>	151
Imagem 14 – <i>Printscreen</i> da página inicial da <i>Faca na Caveira</i>	152
Imagem 15 – <i>Printscreen</i> da página inicial do site www.facanacaveira.net	153
Imagem 16 – <i>Printscreen</i> de notícias veiculadas no site www.facanacaveira.net	154
Imagem 17 – Número de seguidores da página <i>Faca na Caveira</i> em março de 2016.....	154
Imagem 18 – Número de seguidores da página <i>Faca na Caveira</i> em abril de 2016.....	154
Imagem 19 – Primeira postagem analisada da página <i>Jogos Mortais +18</i>	163
Imagem 20 – Segunda postagem analisada da página <i>Jogos Mortais +18</i>	164
Imagem 21 – Terceira postagem analisada da página <i>Jogos Mortais +18</i>	165
Imagem 22 – Quarta postagem analisada da página <i>Jogos Mortais +18</i>	166
Imagem 23 – Comentários na postagem da Imagem 22 na página <i>Jogos Mortais +18</i>	167
Imagem 24 – Quinta postagem analisada da página <i>Jogos Mortais +18</i>	168
Imagem 25 – Sexta postagem analisada da página <i>Jogos Mortais +18</i>	169

Imagem 26 – Comentários na postagem da Imagem 25 na página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	170
Imagem 27 – Sétima postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	171
Imagem 28 – Oitava postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	172
Imagem 29 – Comentários na postagem da Imagem 28 na página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	172
Imagem 30 – Nona postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	173
Imagem 31 – Nona postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	174
Imagem 32 – Nona postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	175
Imagem 33 – Comentários na postagem da Imagem 30 na página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	176
Imagem 34 – Décima postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	177
Imagem 35 – Décima primeira postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	178
Imagem 36 – Décima segunda postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	179
Imagem 37 – Décima terceira postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	179
Imagem 38 – Décima quarta postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	181
Imagem 39 – Comentários na postagem da Imagem 38 na página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	182
Imagem 40 – Décima quinta postagem analisada da página <i>Jogos Mortais</i> +18.....	183
Imagem 41 – Primeira postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	191
Imagem 42 – Comentários na postagem da Imagem 41 na página <i>Faca na Caveira</i>	193
Imagem 43 – Comentários na postagem da Imagem 41 na página <i>Faca na Caveira</i>	193
Imagem 44 – Segunda postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	194
Imagem 45 – Comentários na postagem da Imagem 44 na página <i>Faca na Caveira</i>	195
Imagem 46 – Terceira postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	196
Imagem 47 – Comentários na postagem da Imagem 46 na página <i>Faca na Caveira</i>	196
Imagem 48 – Quarta postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	197
Imagem 49 – Comentários na postagem da Imagem 48 na página <i>Faca na Caveira</i>	198
Imagem 50 – Quinta postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	199
Imagem 51 – Comentários na postagem da Imagem 50 na página <i>Faca na Caveira</i>	200
Imagem 52 – Sexta postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	201
Imagem 53 – Comentários na postagem da Imagem 52 na página <i>Faca na Caveira</i>	202
Imagem 54 – Sétima postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	203

Imagem 55 – Comentários na postagem da Imagem 54 na página <i>Faca na Caveira</i>	203
Imagem 56 – Oitava postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	204
Imagem 57 – Comentários na postagem da Imagem 56 na página <i>Faca na Caveira</i>	205
Imagem 58 – Nona postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	206
Imagem 59 – Comentários na postagem da Imagem 58 na página <i>Faca na Caveira</i>	207
Imagem 60 – Comentários na postagem da Imagem 58 na página <i>Faca na Caveira</i>	208
Imagem 61 – Décima postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	209
Imagem 62 – Comentários na postagem da Imagem 61 na página <i>Faca na Caveira</i>	210
Imagem 63 – Décima primeira postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	211
Imagem 64 – Comentários na postagem da Imagem 63 na página <i>Faca na Caveira</i>	212
Imagem 65 – Comentários na postagem da Imagem 63 na página <i>Faca na Caveira</i>	212
Imagem 66 – Décima segunda postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	213
Imagem 67 – Comentários na postagem da Imagem 66 na página <i>Faca na Caveira</i>	214
Imagem 68 – Décima terceira postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	216
Imagem 69 – Comentários na postagem da Imagem 68 na página <i>Faca na Caveira</i>	216
Imagem 70 – Décima quarta postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	217
Imagem 71 – Comentários na postagem da Imagem 70 na página <i>Faca na Caveira</i>	218
Imagem 72 – Décima quinta postagem analisada da página <i>Faca na Caveira</i>	219
Imagem 73 – Comentários na postagem da Imagem 72 na página <i>Faca na Caveira</i>	220
Imagem 74 – Comentários na postagem da Imagem 72 na página <i>Faca na Caveira</i>	221
Imagem 75 – Comentários na postagem da Imagem 72 na página <i>Faca na Caveira</i>	222

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Facebook como local público ou privado.....	108
Tabela 2 – Sensação de segurança ao publicar no Facebook.....	109
Tabela 3 – Sobre as redes sociais digitais serem ou não uma instância distante da vida real.....	109
Tabela 4 – Presença da categoria "morte" nas publicações da página <i>Jogos Mortais +18</i>	157
Tabela 5 – Presença da categoria "Formas de morte" nas publicações da página <i>Jogos Mortais +18</i>	158
Tabela 6 – Presença da categoria "Recomendação e aviso" nas publicações da página <i>Jogos Mortais +18</i>	159
Tabela 7 – Presença da categoria "Sentimento" nas publicações da página <i>Jogos Mortais +18</i>	159
Tabela 8 – Presença da categoria "Atores" nas publicações da página <i>Jogos Mortais +18</i> ..	160
Tabela 9 – Presença da categoria "Lugares" nas publicações da página <i>Jogos Mortais+18</i> ..	160
Tabela 10 – Presença da categoria "Outros conceitos presentes nos conteúdos" nas publicações da página <i>Jogos Mortais +18</i>	161
Tabela 11 – Presença da categoria "Morte" e "Sangue" nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	185
Tabela 12 – Presença da categoria "Forma de morte" e "Instrumento de morte" nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	185
Tabela 13 – Presença da categoria "Contextos de morte" nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	186
Tabela 14 – Presença da categoria "Aviso sobre o conteúdo" e "Comentário acerca do conteúdo" nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	186
Tabela 15 – Presença da categoria "Atores" nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	187
Tabela 16 – Presença da categoria "Lugares" nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	188
Tabela 17 – Presença da categoria "Outros termos presentes nos conteúdos " nas publicações da página <i>Faca na Caveira</i>	188
Tabela 18 – Gênero dos respondentes.....	224
Tabela 19 – Faixa-etária dos respondentes.....	224
Tabela 20 – Escolaridade dos respondentes.....	224

Tabela 21 – Ocorrência de conteúdo relacionado à morte no Facebook.....	225
Tabela 22 – Frequência de visualização de conteúdos relacionados à morte no Facebook...	225
Tabela 23 – Publicação de conteúdo relacionado à morte pelo usuário.....	226
Tabela 24 – Vínculo às páginas que publicam conteúdos relacionados à morte.....	228
Tabela 25 – Atitude quando visualizar conteúdo relacionado à morte.....	228
Tabela 26 – Vivência de morte no Facebook a partir das publicações.....	229
Tabela 27 – Produção de conteúdo relacionado à morte.....	229
Tabela 28 – Questão relacionada à pena de morte.....	230
Tabela 29 – Verificação de morte como tabu.....	230
Tabela 30 – Medo da morte para o usuário.....	231

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
1 MORTE: TRAJETÓRIA DA EXPERIÊNCIA.....	26
2 A CONSTRUÇÃO DA TERRITORIALIDADE DIGITAL: MEDIATEZACÃO E REDES SOCIAIS.....	74
2.1 MEDIATEZACÃO.....	74
2.2 REDES SOCIAIS DIGITAIS.....	81
2.3 TERRITORIALIDADES.....	93
2.3.1 O CASO DO FACEBOOK: POR QUE UMA TERRITORIALIDADE?.....	106
3.4 A SUBJETIVIDADE DO SUJEITO MEDIATEZADO.....	117
3 ESPETÁCULO, CONSUMO E GESTÃO DO MEDO.....	124
3.1 O ESPETÁCULO.....	125
3.2 O CONSUMISMO.....	131
3.3 O MEDO.....	138
3.4 RESULTADOS DAS PESQUISAS.....	145
3.4.1 RELATO ETNOGRÁFICO ONLINE.....	147
3.4.2 ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	155
3.4.3 PESQUISA DE OPINIÃO.....	223
CONCLUSÃO.....	233
REFERÊNCIAS.....	241
APÊNDICES.....	256
ANEXOS.....	259

INTRODUÇÃO

A morte é propriamente o gênio inspirador, ou a musa da filosofia, pelo que Sócrates a definiu como "preparação para a morte".

Arthur Schopenhauer¹

[...] A pulsão de morte torna-se pulsão destruidora quando, com a ajuda de órgãos especiais, é dirigida para fora, para os objetos.

Sigmund Freud²

*"É sangue mesmo, não é merthiolate."
E todos querem ver
E comentar a novidade.*

*"Ó, tão emocionante um acidente de verdade."
Estão todos satisfeitos
Com o sucesso do desastre:*

"Vai passar na televisão."

Renato Russo³

Na sociedade contemporânea, vivemos com os reflexos dos processos comunicacionais ocorridos pela midiatização em rede, potencializados pelos avanços tecnológicos. Somos bombardeados diariamente pelos mais variados tipos de informações veiculadas em diversos meios como *internet*, jornais, rádios e televisões. Podemos encontrar essas observações a partir da leitura de Cardoso (2007), Moraes (2006, 2013), Debord (1997), Türcke (2010), Novaes (2005), entre outros autores que refletem sobre a mídia na sociedade hodierna.

No caso da televisão, por exemplo, Umberson e Henderson, lembrados por Kovács (2008), nos alertam: "as estatísticas são alarmantes: as pessoas que nasceram na metade do século

¹ SCHOPENHAUER, Arthur. **Metafísica do amor, metafísica da morte**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p. 59.

² FREUD, Sigmund. **Escritos sobre a guerra e a morte**. Covilhã: LusoSofia, 2009. p. 44.

³ RUSSO, Renato. **Metrópole**. In: URBANA, Legião. **Dois**. Londres: EMI, 1986. 1 CD, FAIXA 7.

XX, a primeira geração da televisão, já viram 10.000 homicídios, estupros e outras formas de violência e agressões nesta mídia" (p. 464). Esses dados são do ano de 1992.

No entanto, atualmente as formas de exposição de assuntos associados à morte não estão somente vinculadas aos telejornais de grande audiência. O tradicional telespectador de outrora, que apenas consumia informações, agora encontrou suporte para também as produzir, como afirma Moraes (2013). Segundo o autor, com a *internet*: "Os usuários têm chance de atuar, simultaneamente, como produtores, emissores e receptores de ideias e conhecimentos [...]" e têm também "[...] a seu dispor ferramentas para divulgar o que deseja, além de poder interagir ou compartilhar" (p. 104).

O suporte para a produção dos mais variados tipos de conteúdo é possível a partir da configuração atual da *internet*, a *Web 2.0*. Essa configuração proporciona aos *internautas* um território de interação e vivência em plataformas de redes sociais digitais como Facebook, Twitter e YouTube (PRIMO, 2007; RECUERO, 2014), ou seja, *loci* propícios para a construção de territorialidades, como veremos no decorrer desta pesquisa.

A importância de analisar o consumo – ou seja, produção, circulação e recirculação de conteúdos ligados à morte em tempos de redes sociais digitais – está relacionada à quantidade de informações desse tipo que são propagadas na *internet*. Ademais, podemos também destacar a atualidade do assunto, contemporâneo de toda uma Humanidade.

Em passo contrário, podemos voltar na história para compreendemos melhor a representação da morte nas sociedades de outrora. Um dos escritos mais conhecidos na cultura Ocidental, a Bíblia, é repleta de ensinamentos acerca da morte. Como exemplo, um dos Dez Mandamentos (Êxodo 20:3-17) refere-se ao cuidado ao próximo sob a máxima "Não matarás".

A partir do levantamento histórico realizado por Ariès (2012, 2014) e Morin (1970), percebemos que, além da morte ter caráter complexo – visto que, à luz do segundo autor, se relaciona a várias instâncias da vida –, trata-se também de uma construção social que empurra a experiência de finitude do organismo a um interdito contemporâneo, assim como determinado pelo primeiro autor.

Seguindo esse pensamento, após a segunda metade do século passado, a morte toma o papel do sexo de tabu-mor e passa a ser o maior interdito na sociedade ocidental moderna, como mostra o artigo escrito em 1955, *The Pronography of Death*, de Geoffrey Gorer. A partir de

então, a morte passou a ser ocultada, pois constatou-se que o homem não sabe lidar com o fim da vida.

Logo, nos deparamos com uma das questões fundamentais que incita a nossa pesquisa, investigar a morte exposta nas redes sociais digitais: como que, sendo referida a um interdito, a morte está presente nesses ambientes, a ser utilizada, à luz de nossa hipótese, como objeto de espetáculo, consumo e gestão do medo?

Um caso conhecido, que migrou da cobertura espetacular da TV para a *web*, foi o ataque terrorista do grupo Al Qaeda ao *World Trade Center*, em 11 de setembro de 2001 (KELLNER, 2003).

Mas não precisamos voltar tanto no tempo para encontrarmos outro exemplo de morte espetacularizada. No dia 26 de agosto de 2015, dois jornalistas americanos foram assassinados durante uma transmissão ao vivo⁴. Além de disparar os tiros, o assassino gravou a execução – como um videogame jogado em primeira pessoa – e divulgou as imagens em sua conta pessoal no Twitter. Não tardou para que as cenas de agonia, qual um filme de horror, fossem replicadas também no YouTube e no Facebook.

Além desses dois casos ocorridos no exterior, pudemos observar a propagação de imagens relacionadas à morte exposta na *internet* após um acidente de carro com o cantor brasileiro Cristiano Araújo, em junho de 2015. Entre os materiais divulgados em redes sociais digitais, estavam: fotos e vídeos momentos após o acidente; a chegada do artista, ainda vivo, no hospital; e a preparação do corpo para o velório. O pedido para retirada das imagens do corpo do cantor em *sites* como Google e Facebook, sob a pena de multa diária de R\$ 10 mil, foi realizado por um juiz de Goiânia⁵. Apesar disso, quase um mês após a determinação judicial, as imagens do cantor morto ainda circulavam na *web*⁶.

No entanto, a reprodução de conteúdos relacionados à morte não está apenas vinculada ao conceito ligado à sociedade do espetáculo, cunhado por Guy Debord, podendo também ser

⁴ Cf. G1 - GLOBO.COM. **Jornalistas são mortos nos EUA por atirador durante transmissão ao vivo**. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/08/jornalistas-de-tv-morrem-em-tiroteio-durante-entrevista-ao-vivo.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

⁵ Cf. G1 - GLOBO.COM. **Juiz manda tirar do ar imagens do corpo do cantor Cristiano Araújo**. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/goias/musica/noticia/2015/06/juiz-manda-google-e-facebook-tirar-imagens-de-cristiano-araujo-do-ar.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

⁶ Cf. G1 - GLOBO.COM. **Imagens de Cristiano Araújo morto seguem na web após decisão judicial**. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/goias/noticia/2015/07/imagens-de-cristiano-araujo-morto-seguem-na-web-apos-decisao-judicial.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

compreendida em outro nível, como uma configuração de consumo. Baseamos essa hipótese visando a atual sociedade de consumo em que vivemos (BAUMAN, 2008a), sob o viés de que os mais variados tipos de coisas se tornam um produto consumível. Não sendo diferente com a morte.

Atualmente, há locais na *internet* especializados para o consumo desse tipo de informação. Como em busca de um produto específico, os interessados nesse tipo de conteúdo podem acessar *sites* como *Cabuloso*⁷ e *Assustador*⁸, por exemplo.

Podemos também destacar que nas redes sociais digitais há comunidades específicas para os consumidores de morte, assim como no território em que se encontram os nossos objetos de análise, no Facebook. Esta, que é a maior rede social digital na *internet*, serve também como campo para divulgação de conteúdos imagéticos ricos em sangue e dor alheia. Em uma dessas comunidades, a *Pandemônio*. +18, um usuário pediu a divulgação de um específico material contendo imagens de suicídio, como podemos observar na Imagem 1.

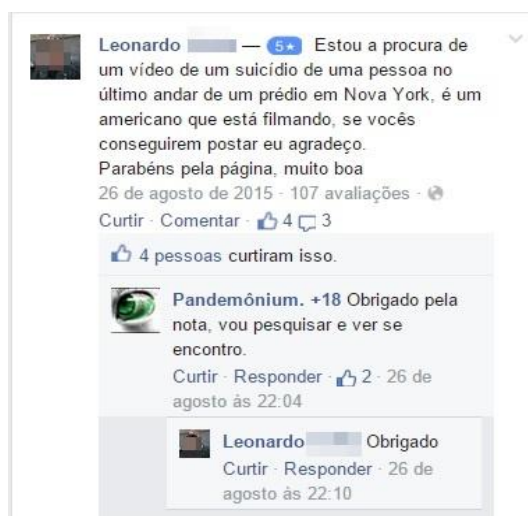


Imagem 1 — Usuário do Facebook pedindo determinado conteúdo de morte em uma comunidade.

Fonte: < <https://www.facebook.com/OficialPandemonium>>. Acesso em: 19/09/2015.

Em tempos de redes sociais digitais, além de a morte estar relacionada ao espetáculo e a uma configuração de consumo, também vemos a necessidade de investigar tal tema à ótica de uma possível gestão do medo a partir da circulação de conteúdos associados à violência física, como assassinatos e torturas.

⁷ Cf. *Site Cabuloso*. 2016. Disponível em: <<http://cabuloso.com/porta/>>. Acesso em: 14/03/2016.

⁸ Cf. *Site Assustador*. 2016. Disponível em: <<http://assustador.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 14/03/2016.

Nessa perspectiva, podemos pontuar e exemplificar com os vídeos divulgados pelo Estado Islâmico⁹. As produções imagéticas realizadas por esse grupo extremista são de violência física desferida a seus adversários políticos. As formas de torturas e execuções divulgadas envolvem decapitações, fuzilamentos, afogamentos, entre outras práticas brutais. Além da violência física aplicada aos assassinados, também destacamos a hipótese de haver uma construção de repressão, a partir da disseminação de conteúdos que possam causar medo, pois a intenção é que sirva de exemplo aos que estão sujeitos àquela mazela ou até para treinamento de futuros aliados¹⁰.

Podemos associar a gestão do medo como fator repressivo, a partir da divulgação de vídeos relacionados à morte, à luz do historiador Jean Delumeau, que constatou em sua obra *História do medo no Ocidente* o pavor do homem frente ao aniquilamento do outro. Próprio da natureza humana, o medo é "[...] uma defesa essencial, uma garantia contra os perigos, um reflexo indispensável que permite ao organismo escapar provisoriamente à morte" (DELUMEAU, 1989, p. 19).

Outro historiador francês medievalista, Georges Duby, nos explica que, no Medievo, a exibição da prática de violência contra a vida era aplicada a bandidos e a quem praticasse crimes sexuais. "[...] O castigo deve ser espetacular", enfatiza. E acrescenta que quando aplicado "[...] o é em público e com aparato; é preciso que o sangue corra e que tudo seja cruelmente visível" (DUBY, 1998, p. 115).

Foucault (2002) abre seu antológico livro *Vigiar e Punir*, recontando a execução pública de um condenado em Paris, com o intuito de gestão do medo concernente a todos os submetidos à potencial violência do outro, ainda mais dos poderes instituídos. Era o tempo do "deixa viver e faz morrer" – o foco era processo da morte violenta como pedagogia da subsunção pelo medo –, antes do regime disciplinar, do "faz viver e deixa morrer".

Como também vimos no caso das mortes associadas ao espetáculo e ao consumo, consideramos que a morte violenta, relacionada, principalmente, ao assassinato, é exibida nas

⁹ Cf. G1 – GLOBO.COM. **Estado Islâmico**: conheça o grupo, seus objetivos e suas estratégias. 2015.

Disponível em: < <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/06/estado-islamico-conheca-o-grupo-seus-objetivos-e-suas-estrategias.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

¹⁰ Cf. BBC NEWS – BRASIL. **'Éramos obrigados a assistir a decapitações'**: meninos que fugiram da Síria relatam doutrinação do 'EI'. 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/videos_e_fotos/2016/02/160212_crianças_estado_islamico_lgb>. Acessado em: 14/03/2016.

redes sociais digitais, mais especificamente, em nosso *locus* de pesquisa, o Facebook. Isso pode ser visto em comunidades ou páginas que visam à opressão a bandidos ou a pessoas marginalizadas da sociedade, a partir da divulgação desses tipos de informações como meio para afirmar o controle.

Partimos da ideia que a exibição de conteúdos violentos traz consigo uma *virtualização* (LÉVY, 1999) do ato de violência física, como uma possível potência do atual, ou seja, uma potencial ameaça à vida daqueles que estão sujeitos a este tipo de mazela, uma das ramificações do controle a partir do medo.

Até este momento, pontuamos e exemplificamos com casos em que a exibição da morte está vinculada a nossa hipótese: espetáculo, consumo e gestão do medo. Essa observação nos deixa clara a urgência em se estudar as questões já mencionadas, pois se trata de um assunto atual e presente no cotidiano das redes sociais digitais.

Em um macrocontexto, podemos relacionar o nosso tema de pesquisa à construção subjetiva do indivíduo contemporâneo. O psicanalista francês Charles Melman, ao pensar uma *nova economia psíquica* nos tempos hodiernos, observa que os indivíduos vivem sob uma pulsão específica, a pulsão de morte: "O próprio da nova economia psíquica é que ela de modo nenhum incita a conter a pulsão de morte, ela a aspira! Quando só se tem apetite pela satisfação completa, a manutenção da vida em momento nenhum constitui um fator restritivo" (MELMAN, 2008, p. 120).

Ainda nesta questão referente à constituição psíquica, Melman (2008) diz que não há limites para os indivíduos, pois eles estão dispostos a tudo em busca de seus prazeres, em busca de gozar a qualquer preço. Até mesmo a produzir ou consumir conteúdos relacionados à morte.

Diante desse quadro geral, o tema de nossa pesquisa é a experiência de morte na territorialidade do Facebook sob três aspectos: a morte como espetáculo, a morte como consumo e a morte como objeto para construção do medo.

Pretendemos, com o estudo, verificar como se constituem esses pontos descritos acima e também saber a concepção dos *internautas* sobre os dois pontos gerais principais: morte e redes sociais na *internet*.

Escolhemos o Facebook como nosso *locus* de análise, pois é a rede social digital que reúne o maior número de usuários, mais de 1,44 bilhão de curtidores ativos¹¹. Neste âmbito, nossas perguntas centrais são:

- Como os usuários vivenciam a morte no Facebook?
- Como a morte se constitui com aspectos de espetáculo, de consumo e de gestão do medo em publicações no Facebook?
- Qual a função/intenção com a divulgação desses conteúdos?

Com vistas a desenvolvermos este estudo, inicialmente, vamos realizar a construção teórica vislumbrando a tessitura que envolve os nossos dois temas principais: a morte e as redes sociais digitais. Logo após, serão apresentados os conceitos teóricos que permeiam a hipótese, utilizados em nossa análise empírica.

Para tanto, nosso trabalho será dividido em três capítulos, nos quais, os assuntos centrais, serão: 1. Morte; 2. Midiatização, redes sociais e territorialidades; 3. Conceitos teóricos e apresentação dos resultados da pesquisa. Os dois últimos capítulos contarão com pontuações específicas abordadas em subseções.

Os capítulos iniciais serão destinados a delimitar nossa formulação conceitual e a proporcionar bases à discussão de um campo teórico-analítico mais denso e articulado entre as nossas áreas de estudo (morte e redes sociais digitais), a partir de uma revisão bibliográfica inicial.

Na primeira parte do trabalho, abordaremos um de nossos temas centrais: a morte. Iremos percorrer a concepção de morte nas mais variadas épocas. Este percurso irá desembocar na morte exibida em uma sociedade midiatizada (MORAES, 2006; RIBEIRO, 2015).

Na obra de Ariès (2012), podemos identificar uma mudança direta da relação com a morte em diferentes épocas no Ocidente. É postulada também a observação que concerne à religião, à cultura e ao desenvolvimento técnico-científico, inerentes às concepções de morte e do morrer.

¹¹ Cf. INVESTOR RELATIONS. **Facebook Reports First Quarter 2015 Results**. 2015. Disponível em: <<http://investor.fb.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=908022>>. Acesso em: 14/03/2016.

Mais especificamente, a partir do século XII, "[...] começaram a modificar a atitude acrônica diante da morte, e que sentido podemos dar a estas mudanças" (ARIÈS, 2012, p. 31). Essas formas de perspectivas não cessaram de se modificar ao longo do tempo, chegando também aos tempos das redes sociais digitais.

Numa perspectiva contemporânea e ligada aos desenvolvimentos tecnológicos inerentes ao cotidiano, vemos que: "Na sociedade midiaticizada estabelecem-se novos parâmetros de produção e relação, definem-se novas espacialidades, produzem-se novos homens, constitui-se não apenas uma nova vida, mas uma 'nova morte'" (REZENDE & BARBOSA, 2007, p. 3).

De acordo com Rezende (2011), levando em consideração que só possuímos a experiência da morte por meio de outros indivíduos, "[...] a Internet passou a possibilitar de maneira mais efetiva essa vivência, já que nas comunidades virtuais é possível, além de trazer à tona o corpo então ausente, escrever, remanejar, inserir fotos, copiar e colar fragmentos de vida a partir da morte" (p.3). A autora ainda pontua que:

Os lugares (simbólicos) construídos para os mortos ajudaram a constituir as práticas para a "reprodução social do morrer"; a morte se inscrevia no interior das redes de relações e de trocas, de estruturas de poder e de sistemas de significados. Sentidos esses que, hoje, percebemos configurados também no ambiente digital (REZENDE, 2008, p. 9).

Essas considerações nos apontam a uma composição social, pois "a maneira como uma sociedade se posiciona diante da morte e do morto tem um papel decisivo na constituição e na manutenção de sua própria identidade coletiva e, conseqüentemente, na formação de uma tradição cultural comum" (CAPUTO, 2008, p. 74).

A compreensão teórica da relação de morte e redes sociais digitais será desenvolvida à luz de obras que pretendem nos esclarecer fatores que envolvem as mudanças da relação homem e morte, no decorrer dos séculos, bem como caracterizar concepções filosóficas e psíquicas quanto ao morrer, além de representações na arte. Essas asserções são necessárias para entendermos a complexidade entre a produção simbólica do ser humano junto à morte.

Para isso, vamos consultar obras como: *História da morte no Ocidente* e *O homem diante da morte*, ambas de Philippe Ariès; *O homem e a morte*, de Edgar Morin; *Escritos sobre guerra e morte*, de Sigmund Freud; *A morte midiaticizada*, de Renata Rezende Ribeiro; *Morte e desenvolvimento humano*, de Maria Julia Kovács; *Efeito físico no indivíduo da ideia morte*

sugerida pela coletividade, de Marcel Mauss; *A solidão dos moribundos*, de Norbert Elias; *A existência e a morte*, de Luís César Oliva; e *Tabu da morte*, de José Carlos Rodrigues.

Já na segunda parte deste trabalho, refletiremos sobre as redes sociais digitais como espaço para construção de vivência e experiência, espaço para territorialidades. Primeiramente, Haesbaert (2011) nos esclarece o que é um território e como ele se constitui, sob dois conceitos: o material e o simbólico. Para o autor, o território "[...] em qualquer acepção, tem a ver com poder, mas não apenas ao tradicional 'poder político'. Ele diz respeito tanto ao poder no sentido mais concreto, de dominação, quanto ao poder no sentido mais simbólico, de apropriação" (HAESBAERT, 2005, p. 6774).

No entanto, na condição pós-moderna, estaríamos vivendo sob uma multiterritorialidade a partir de vários territórios. Segundo o geógrafo brasileiro, a "multiterritorialidade contemporânea, fica evidente, envolve como condições básicas a presença de uma grande multiplicidade de territórios e sua articulação na forma de territórios-rede" (HAESBAERT, 2005, p. 6788). Essa condição multiterritorial é potencializada pelo avanço tecnológico, criando novos mecanismos para territórios-rede mais flexíveis.

Nesse contexto, o da territorialidade/multiterritorialidade, podemos enquadrar as redes sociais digitais, que, sob uma acepção mais geral, são "[...] as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem os grupos sociais" (RECUERO, 2014, p. 16) – isso, no território do ciberespaço.

Além das supracitadas, visando formular este segundo capítulo do nosso trabalho, vamos buscar pontuações em obras para falar de territorialidades: *Por uma outra globalização*, de Milton Santos; *Por uma geografia do poder*, de Claude Raffestin; *O poder da comunicação*, de Manuel Castells; *Por uma geografia das territorialidades e das temporalidades*, de Marcos Aurelio Saquet; *Territorialidades Virtuais*, de Suely Fragoso *et al.*; e, *Mídias locativas e territórios informacionais*, de André Lemos.

Já para falarmos de redes sociais digitais, iremos construir nossa abordagem teórica à luz de obras como: *A galáxia da internet* e *Sociedade em rede*, de Manuel Castells; *A mídia na sociedade em rede*, de Gustavo Cardoso; *Sociedade midiaticizada* e *Mídia, poder e contrapoder*, ambas organizadas por Dênis de Moraes; *Redes sociais na internet* e *A Conversação em rede*, ambas de Raquel Recuero; e *O que é o virtual?* e *Cibercultura*, de Pierre Lévy.

Neste capítulo também buscaremos esmiuçar a concepção subjetiva inerente ao sujeito pós-moderno, pois servirá de base para compreendermos a morte nas redes sociais digitais à ótica de quem a vê ou de quem a produz. Para isso, nosso arcabouço teórico será constituído a partir de reflexões encontradas em: *A identidade cultural da pós-modernidade*, de Stuart Hall; *Modernidade e identidade*, de Anthony Giddens; *O homem sem gravidade*, de Charles Melman; *O show do eu*, de Paula Sibilia; *Sociedade excitada*, de Christoph Türcke; e *Intersubjetividade nas redes digitais*, organizado por Alex Primo.

Além dessas leituras, para fechar essa seção, vamos revisitar apontamentos e conclusões realizados em um trabalho anterior no qual constatamos a mudança de compreensão do conceito de intimidade, diretamente ligado à subjetividade, em tempos de redes sociais digitais (MARTINUZZO & SANGALLI, 2015).

Já o terceiro e último capítulo será destinado à conceituação teórica dos elementos de nossas hipóteses e, por fim, aos resultados das pesquisas relacionadas ao assunto central deste trabalho: a morte na territorialidade digital. Em um primeiro momento, para falar de espetáculo, iremos recorrer a obras como: *A sociedade do espetáculo*, de Guy Debord; *A cultura da mídia* e *Cultura da Mídia e do espetáculo*, ambas de Douglas Kellner; *Muito além do espetáculo*, organizada por Adauto Novaes; e, *Os situacionistas*, de Mario Perniola.

A seguir, a pontuar a morte como objeto de consumo na atual sociedade mediatizada, vamos nos munir de leituras e apontamentos em: *Vida para consumo*, de Zygmunt Bauman; *A sociedade de consumo*, de Jean Baudrillard; *Consumidores e cidadãos*, de Néstor García Canclini; *Cultura de consumo e pós-modernidade*, de Mike Featherstone; *Consumido*, de Benjamin Barber; e *A cultura do novo capitalismo*, de Richard Sennett.

Para fechar a construção do arcabouço teórico realizada a partir da revisão bibliográfica a ser relacionada com nossas hipóteses, vamos minuciar o conceito de medo nas sociedades, principalmente, em relação à morte, à luz de tais obras: *História do medo no Ocidente*, de Jean Delumeau; *Ano 1000 ano 2000: na pista de nossos medos*, de Georges Duby; e *Medo líquido*, de Zygmunt Bauman; *Além do princípio do prazer*, de Sigmund Freud; *Os ensaios*, de Michel de Montaigne; *O processo civilizador*, de Norbert Elias; *Uma história íntima da humanidade*, de Theodore Zeldin; e *O circuito dos afetos*, de Vladimir Safatle.

Essa subseção finaliza a abordagem teórica em relação à morte nas redes sociais digitais com o viés de espetáculo, consumo e gestão do medo. A partir de então, estaremos munidos de

acepções importantes no campo teórico-analítico, para construirmos as bases de discussão e análise em nossa pesquisa empírica.

Ainda no terceiro capítulo, faremos a apresentação da rede social digital Facebook, destacando os principais e atuais dados referentes a esse objeto e apresentaremos nossa área de análise nas duas páginas na plataforma: *Jogos mortais +18*, que contém 1.216 seguidores, e a *Faca na caveira*, com mais de 1.400.000 de seguidores.

A escolha desses objetos é justificada pelos recorrentes conteúdos ligados à morte ou situações de iminência-morte nas postagens.

Propusemos tais metodologias aplicadas aos nossos objetos: relato etnográfico, para entendermos o cotidiano dos objetos; Análise de Conteúdo, visando averiguarmos como a morte é representada e apresentada em nossos objetos; e pesquisa de opinião, com vistas ao cotidiano dos usuários do Facebook em geral, para sabermos se e como a morte aparece em sua rede. Para tal, tomaremos como base os livros: *Métodos de pesquisa para a internet*, de Adriana Amaral, Raquel Recuero e Suely Fragoso; *Netnografia: Realizando Pesquisa Etnográfica Online*, de Robert Kozinets; *Análise de conteúdo*, de Laurence Bardin; e *Introdução à análise de imagem*, de Martine Joly.

Ao final deste terceiro capítulo, dissertaremos considerações relacionando à totalidade da pesquisa, bem como possíveis indagações que surgirão ao decorrer do trabalho e sugestões para próximas investigações científicas.

1 MORTE: TRAJETÓRIA DA EXPERIÊNCIA

A morte é retratada e concebida de maneiras diferentes, nas mais distintas sociedades e épocas, servindo de inspiração e reflexão, como podemos ver em obras literárias e filosóficas. A exemplo, o "defunto autor", Brás Cubas, protagonista da obra *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, ou o poema *Consoada*, de Manoel Bandeira, onde a morte é descrita como "a indesejada das gentes".

Entre os relatos, a diferença é, talvez, o suporte para tal acontecimento: um livro ou jornal, para os leitores; uma canção, para ouvintes de rádio; uma tela, para os espectadores de televisão ou de cinema; uma página na *internet*, para os *internautas*. Além dos que presenciam *in loco* tais ocorrências.

Para entendermos melhor as relações entre os sujeitos e a morte, bem como as implicações que derivam dessa interação, neste capítulo inicial iremos observar fatores que concernem à trajetória do tema em suas características histórico-culturais e a experiência para os vivos. Nossa perspectiva será sob os mais variados pontos de vista em que a morte é abordada – da Literatura à Psicanálise.

Como questão cultural, ou seja, marcada pelos costumes e valores, a morte é percebida e narrada de acordo com o tempo de seu registro enquanto fato. Primeiramente, podemos levantar concepções que mudam ao longo do tempo, respectivas a uma visão representacional de épocas e de sociedades específicas, como a mitologia e as religiões.

Ao voltarmos nosso olhar para a Grécia Antiga, antro da mitologia grega, a morte era personificada na figura de *Tânatos*, que teria coração de ferro e entranhas de bronze. Segundo Goldberg e D'ambrósio (1992, p. 29), foi gerada por *Nix* (Noite) e é irmã de *Hipnos* (Sono). Os gregos desse período a representavam "[...] sob a figura de uma criança de cor preta, com os pés tortos, acariciada pela Noite ou, ainda, com o rosto desfeito e emagrecido, coberto por um véu, os olhos fechados, e com uma foice na mão" (PUGLIESI, 2005, p. 158).

Ainda na cultura grega antiga, há outras representações culturais relacionadas ao trato com a morte. O sociólogo americano Richard Sennett relata a Oração Fúnebre realizada pelo líder grego Péricles, no inverno de 431-430 a.C., como uma homenagem aos mortos nas primeiras batalhas entre as cidades de Atenas e Esparta. Na visão da historiadora moderna Nicole

Loraux, revisitada por Sennett, "a Oração Fúnebre procurou transformar o luto dos mortos em orgulho" (SENNETT, 2008, p. 29).

A concepção grega sobre a mortalidade e a imortalidade do homem foi fundamental para o desenvolvimento da mitologia e, por conseguinte, da Filosofia. A pensadora alemã Hannah Arendt, em *A condição humana*, mostra que os gregos se ocuparam com o pensar a mortalidade frente ao ambiente no qual se inseriam, de uma natureza imortal e de deuses imortais. À época, essas crenças circundavam as vidas individuais dos homens mortais. Assim, Arendt (2009) reflete tal preocupação:

[...] Inserida num cosmo onde tudo era imortal, a mortalidade tornou-se o emblema da existência humana. Os homens são "os mortais", as únicas coisas mortais que existem porque, ao contrário dos animais, não existem apenas como membros de uma espécie cuja vida imortal é garantida pela procriação. A mortalidade dos homens reside no fato da vida individual, com uma história vital biológica. [...] É isto a mortalidade: mover-se ao longo de uma linha reta num universo em que tudo o que se move o faz num sentido cíclico (ARENDR, 2009, p. 27).

Ademais, para tratar das intermitências que a morte causava, na Grécia, os locais para onde iria o corpo morto eram específicos. Na cidade de Atenas, por exemplo, o cemitério "[...] situava-se além do muro que delimitava a cidade, a noroeste de Atenas – distante assim porque os gregos temiam os corpos dos mortos, a poluição causada pelos que haviam morrido violentamente e que poderia espalhar-se quando vagassem à noite" (SENNETT, 2008, p. 33). Esse costume também foi adotado pelos romanos antigos, pois era proibido o enterro no interior do *Pomerium* – fronteira simbólica da cidade da Roma Antiga (ARIÈS, 2012, p. 190).

Do que se tem registro, as práticas mortuárias relacionadas às sepulturas datam de épocas longínquas ao período helenístico, como relata Rodrigues (1983, p. 19-20): "[...] as mais antigas sepulturas conhecidas (cavernas de Qafaz, em Israel) datam de cerca de 40.000 anos; as do homem de Neanderthal, entre 80.000 e 30.000 anos".

Logo, podemos observar que a preocupação do homem com o pensar a morte e suas ocorrências atravessam os milênios, as sociedades e as culturas. No entanto, para o pensamento complexo de Edgar Morin, já presente na obra *O homem e a morte*, publicada em 1951, as ciências do homem negligenciam sempre a morte. Morin explica que:

Contentam-se em reconhecer o homem pelo utensílio (*Homo faber*), pelo cérebro (*Homo sapiens*) e pela linguagem (*Homo loquax*). Contudo, a espécie humana é a única para a qual a morte está presente durante a vida, a

única que faz acompanhar a morte de ritos fúnebres, a única que crê na sobrevivência ou no renascimento dos mortos (MORIN, 1970, p. 13).

Segundo Lecomte (apud MORIN, 1970, p. 23), os utensílios de sílex bruto e os vestígios da construção de lares são considerados umas das primeiras indicações da nova orientação humana: o *Homo faber*. Porém, o autor destaca a importância das sepulturas como forma de humanização: "Não somente o homem de Neanderthal enterra os seus mortos, como também os reúne por vezes (gruta de crianças, perto de Menton). Já não se trata de instinto, mas sim do dealbar do pensamento humano, que se traduz por uma espécie de revolta contra a morte" (LECOMTE apud MORIN, 1970, p. 23).

Um dos aspectos para entendermos como o homem se ateve à morte durante a história é analisar suas inscrições, perpetuadas também por meio da oralidade, que perduram pelos tempos: na arte, nas mitologias, nas religiões, entre outras criações da Humanidade. Em especial, muito recorrente à análise de historiadores como Phillipe Ariès e Jacques Le Goff, estão as sepulturas e os ritos mortuários.

Nesse sentido, Ariès (2012) relata que "as transformações do homem diante da morte são extremamente lentas por sua própria natureza ou se situam entre os longos períodos de imobilidade" (2012, p. 24). O historiador também defende a importância de se analisar as representações do fim da vida como uma forma de comunicação e conclui que "[...] a morte não é apenas um tema de reflexão, é uma linguagem, um meio de dizer outra coisa" (ARIÈS, 2012, p. 157).

Sob uma perspectiva arqueológica, Paul Veyne nos remete ao início do Império Romano ao comparar a publicidade contemporânea aos túmulos da época, erguidos à beira da estrada. Veyne (2009) diz que logo ao cruzar a porta da cidade, "[...] o viajante passava entre duas fileiras de sepulturas que procuravam chamar-lhe a atenção. A tumba não se dirige à família, ou aos próximos, mas a todos" (VEYNE, 2009, p. 156).

Nesta época, a tumba com epitáfio era destinada aos passantes do local. No epitáfio estava gravado qual foi o papel do morto na sociedade. "Testemunhos comprovam que quando um antigo queria ler um pouco, bastava-lhe caminhar até uma das saídas da cidade, era menos difícil ler um epitáfio que a escrita cursiva de um livro", observa o autor (VEYNE, 2009, p. 156).

Os arqueólogos encontraram uma centena de milhares de epitáfios ao vasculharem os sítios arqueológicos do período da Roma Antiga. Segundo Veyne (2009), a multiplicação dessas práticas mortuárias teve apogeu no século I, extinguindo-se, paulatinamente, a partir do século III. O motivo que alavancou tal costume está relacionado à concepção da vida social deste período, em que havia o "[...] reinado da palavra pública e do controle público", já que esses "[...] não se restringem aos grandes: os simples particulares, se não eram personagens públicos, pelo menos viveram em público, aos olhos de seus semelhantes" (VEYNE, 2009, p. 157).

Ainda na Roma Antiga, a morte também estava associada ao espetáculo. Diferentemente do teatro e do circo – relacionado à lascívia e à excitação, respectivamente –, a arena era relacionada à crueldade. Os gladiadores eram voluntários ou destinados ao assassinato e ao suicídio para o bel prazer dos espectadores. Nas palavras de Veyne, "[...] os gladiadores introduzem na vida romana uma forte dose de prazer sádico plenamente aceito: prazer de ver cadáveres, prazer de ver um homem morrer" (2009, p. 183), – essa visão também é compartilhada por Sennett (2008).

Os locais onde eram realizados tais espetáculos, anfiteatros como o Coliseu de Roma (Anfiteatro Flaviano)¹², foram construídos em formato fechado, oval ou circular, nos quais os romanos assistiam lutas mortais entre humanos e animais – como leões, ursos e elefantes. Nesses espetáculos também havia pessoas crucificadas ou queimadas vivas. As chances de sair vivo de uma batalha eram mínimas, como destaca Sennett (2008, p. 106): "[...] Carlin Barton estima em 10% a chance de um lutador treinado sobreviver a cada peleja; já escravos, réus condenados ou cristãos não tinham praticamente chance alguma de saírem vivos do primeiro embate". Tudo isso fazia parte do que o autor descreve como a visão de vida dos cidadãos romanos, a de *teatrum mundi* – "o mundo é um palco" (SENNETT, 2008, p. 105).

Essa concepção de *teatrum mundi* é percebida mesmo antes da construção de locais destinados ao entretenimento ligado à morte, como o Coliseu. As atitudes marcadas pela ideia de mundo como um palco era tão presente na vida cotidiana dos romanos que o próprio imperador Nero, um dos antecessores ao governo de Vespasiano, acreditava que o poder não passa de uma espécie de mímicas. Seguindo essa lógica, Suetônio afirmou que "[...] antes de

¹² O Anfiteatro Flaviano, popularmente chamado de Coliseu de Roma, começou a ser construído no governo do imperador romano Vespasiano, em 72 d.C. Esse anfiteatro foi inaugurado pelo sucessor de Vespasiano, seu filho Tito, em 80 d.C. O local escolhido para a edificação do monumento foi próximo aos entulhos de outra obra caracterizada por sua opulência, a Casa Dourada (*Domus Aurea*), edificada no governo de Nero.

morrer Nero ensaiou vários movimentos teatrais, até cair sobre sua espada, [murmurando] entre lágrimas: 'Assim morre um grande artista'" (SENNETT, 2008, p. 107-108).

Para termos uma visão mais ampliada do início do Império Romano frente à concepção de morte, podemos relembrar os pensamentos de um dos mais célebres expoentes intelectuais do início da Era Cristã romana, o estoico Sêneca. À época, o filósofo redigiu uma carta destinada a uma mãe, cujo nome era Márcia, que acabara de perder o filho. Na epístola, havia dizeres à genitora relatando que a dor e as lágrimas prolongadas eram inúteis, já que, para o estoicismo, o destino é algo imutável visto que não seriam necessárias as lástimas frente à morte de sua prole.

Oliva (2012) compreende que a visão de Sêneca não é dualista em relação ao fim da vida: "[...] A morte não é nada em si mesma, mas apenas um limite para a vida. Logo, não pode ser boa nem má, pois, para que algo seja bom ou mau, é preciso ser antes alguma coisa" (OLIVA, 2012, p. 23).

Para Sêneca, em sua obra *Sobre a brevidade da vida*, "[...] deve-se aprender a viver por toda a vida, e, por mais que tu talvez te espantes, a vida é um aprender a morrer" (2007a, p. 41). Já em *Consolação à Márcia XX*, o estoico diz, com uma perspectiva positiva sobre a morte:

Oh! Como desconhecem suas misérias aqueles que não celebram a morte como a mais bela invenção da Natureza e que não a aguardam com esperança! Coroe ela uma vida feliz, ou afaste de nós o infortúnio, ou finde a saciedade e a fadiga do ancião [...]. A morte liberta o escravo malgrado de seu senhor; a morte alivia os cativos de suas correntes (SÊNECA, 2007b, p. 27).

Além do pensamento filosófico do estoicismo acerca da morte, podemos resgatar costumes característicos da Europa no período do Império Romano. Como exemplo, o historiador alemão Otto Gerhard Oexle nos mostra que havia, no centro do culto aos mortos, um banquete fúnebre dedicado aos falecidos (OEXLE, 1996).

Nessa celebração, o morto era considerado agente e participante do banquete junto à família: "[...] Desde a primeira metade do século III, talvez antes ainda, o banquete fúnebre junto à sepultura era complementado por um banquete eucarístico, que precedia ou mesmo o substituía completamente" (OEXLE, 1996, p. 54). Esses elementos, mais tarde, dariam origem aos funerais.

Sob uma visão etimológica, Ariès explica como surgiram as derivações que deram origem à palavra *funeral*: "[...] a palavra *funus* significava ao mesmo tempo o corpo morto, os funerais e o assassinato. *Funestus* significava a profanação provocada por um cadáver. Em francês, resultou na palavra *funeste*" (ARIÈS, 2012, p. 41).

A escritora Renata Rezende Ribeiro lembra que as comemorações aos mortos se iniciavam, anualmente, na primeira quinzena do segundo mês: "Os romanos celebravam seus mortos no mês de fevereiro, mais especificadamente na semana compreendida entre os dias 13 e 21" (RIBEIRO, 2015, p. 180). A autora também relata uma busca pela imortalidade presente nas sepulturas dos mortos: "[...] A partir do século II, os romanos ricos passaram a ser sepultados em sarcófagos decorados com baixos-relevos, alegorias cujo objetivo era 'levar' a alma do morto à imortalidade" (RIBEIRO, 2015, p. 180).

Já no século IV, marcado pelo início do declínio do Império Romano e também precedente à Idade Média, à expansão do Cristianismo na Europa e ao florescer da sociedade feudal, Oexle (1996) destaca que os lugares destinados ao enterro em comunidades cristãs adquiriram caráter público. As igrejas, no entanto, obtiveram o monopólio na organização de enterros, excluindo a intromissão dos governos.

O historiador também ressalta que "[...] no lugar do religiosamente indiferente direito romano de enterro, entrou em cena o direito de enterro exclusivamente religioso dos cristãos" (OEXLE, 1996, p. 58). Contudo, como comenta Ariès (2012, p. 42), a entrada dos mortos nas cidades não começou com o Cristianismo, mas com o culto dos mártires, de origem africana, nas cidades romanas na África.

Cerca de 100 anos mais tarde, a partir do século V, teve início uma diferenciação em relação aos mortos, pois começava uma associação à figura das bruxas. O que se temia era os rituais em que as feiticeiras precisavam de sacrifícios humanos para realizar suas previsões nos caldeirões. Ao mesmo tempo, dizia-se que elas devoravam a carne humana e sugavam o sangue, segundo Rouche (2009, p. 491).

Ademais, o historiador francês também enriquece a visão da morte entre os séculos V e VI, ao investigar os costumes funerários do início do Medievo. Como exemplo, as tradições merovíngias se aproximam da prática romana, pois os mortos eram enterrados longe das cidades e dos lugares habitados. Ressalta-se que o ritual da morte é "[...] o do afastamento, da distância amedrontada e respeitosa" (ROUCHE, 2009, p. 491).

Diferentemente dos merovíngios, os germanos criaram cemitérios em localidades rurais que, geralmente, localizavam-se ao extremo sul de uma colina e perto de um curso de água, próximo às ruínas de uma *villa* galo-romana. Já o costume dos francos era outro: os defuntos eram enterrados nus, por vezes, rodeados de pedras, que costumavam a aproximar-se da aparência de sarcófago (ROUCHE, 2009).

Como em nossos dias, a cremação dos corpos era utilizada em algumas localidades nos séculos V e VI, sobretudo de origem saxã ou franca, embora, nesses períodos, tivessem a imagem de ser rito primitivo. De acordo com Rouche (2009, p. 491), "sua finalidade essencial era impedir que os mortos voltassem para atormentar os vivos".

Michel Foucault, em sua obra *A verdade e as formas jurídicas*, traz uma reflexão interessante sobre a época. O pensador mostra que as riquezas podiam influenciar a decisão sobre a morte do outro:

[...] Nas sociedades feudais, as riquezas se trocam não apenas porque são bens e signos mas porque são bens, signos e armas. **A riqueza é o meio pelo qual se pode exercer tanto a violência quanto o direito de vida e de morte sobre os outros.** Guerra, litígio judiciário e circulação de bens fazem parte, ao longo da Idade Média, de um grande processo único e flutuante (FOUCAULT, 1999a, p. 64, grifo nosso).

Outro ponto relacionado à morte é a memória. A partir dela é que preservamos as pessoas com quem convivemos e que já não estão mais presentes. A construção dessa narrativa mnemônica tomou ares peculiares em meados século VIII, pois, como explica Michel Lauwers (2006 apud RIBEIRO, 2015, p. 91), houve uma "institucionalização", por parte da Igreja Católica, das comemorações informais relativas aos mortos.

Neste período, várias autoridades eclesiásticas, como bispos e abades, se juntavam para formar associações. O que estava acordado entre eles era que, no momento da morte de algum membro, celebrar-se-iam a sua memória com recitação de saltérios e missas especiais. O mais curioso é que as comunidades religiosas trocavam listas de nomes incluindo também os afiliados que morreram (RIBEIRO, 2015).

Podemos retomar a ótica da inumação nesta época. Oexle (1996) aponta que apenas por volta do ano 900 da Era Cristã surgiram as primeiras regulamentações que permitiam o enterro dos mortos junto a uma igreja. O historiador salienta que esse tipo de costume foi comum na

Idade Média, mas havendo também certas restrições por aqueles que seguiam as antigas proibições e limitações.

Já sob uma perspectiva que inclui análises de escritos, principalmente na literatura, o século X foi marcado por uma mudança em relação à consciência da finitude da vida, que Ariès (2012) nomeia como *a morte domada*. Essa concepção de morte está ligada ao local de morrer, neste caso, morria-se em casa com visita ao quarto dos moribundos, visto que era comum a presença de familiares, figuras religiosas e crianças próximas ao leito.

A *morte domada* também está relacionada às características de advertência e avisos quando o próprio falecimento estiver próximo, mesmo assim, compreendido com naturalidade e familiaridade. O historiador comenta que hoje em dia a morte não é *domada*, mas, sim, *selvagem*, pois é tratada como um interdito, algo que não deve ser falado e nem pensado, como veremos no decorrer deste capítulo.

Seguindo a visão da *morte domada* no Medievo, era comum a suspeita de que a morte estava próxima: "Observemos que o aviso era dado por signos naturais ou, ainda com maior frequência, por uma convicção íntima, mais do que por uma premonição íntima sobrenatural ou mágica" (ARIÈS, 2012, p. 33).

Outro ponto relevante que nos mostra a transformação quanto aos ritos da morte ocorreu no início do feudalismo europeu. O século X foi marcado por outra mudança: os costumes familiares referentes ao trato com os defuntos passaram a contar com um local privado para o sepultamento do corpo, com a finalidade de que o morto não retornasse ao mundo dos vivos. Para isso, preparava-se um receptáculo, nas imediações da casa, a fim de abrigar todos os corpos dos familiares. Barthélemy (2009, p. 92-93) destaca essa prática: "[...] Celebrava-se nesse local não apenas a comemoração do falecido na missa do primeiro aniversário da morte, mas também seu aniversário regular, e, nesse dia, a família comia com ele como se fazia no mosteiro, ou antes por ele, em seu lugar, a fim de com ele conciliar-se".

Barthélemy (2009) ainda comenta que essas comemorações tinham caráter público no ambiente privado do lar. Outro ponto são as manifestações de comoção com a morte de um familiar: "[...] públicas eram igualmente durante essa fase as manifestações do luto, um espetáculo em que as mulheres representavam o papel principal, gritando, rasgando suas roupas, lacerando o próprio rosto" (BARTHÉLEMY, 2009, p. 93).

Essas manifestações de luto, como nos trouxe Barthélemy, são especificadas por Ariès (2012) como uma das mudanças sutis que ocorreram durante a segunda fase da Idade Média. Não mais predominava *a morte domada*, mesmo que esta não tenha se apagado ou interrompido, mas estabelecia-se o que o autor define como *a morte de si mesmo*. A partir dos séculos XI e XII, pôde ser observado um sentido pessoal e dramático em se lidar com a morte, em oposição a uma familiaridade construída nos períodos anteriores.

Para entendermos esses fenômenos, Ariès (2012) nos explica que essa concepção tradicional e familiar com a morte estava associada à noção de destinação dos acontecimentos da vida. Época em que, desde criança, a pessoa era imediatamente socializada no seio familiar, com a compreensão de uma dicotomia entre homem e natureza: a intervenção nesta só poderia ser feita por meio de um milagre. Logo, a familiaridade com a morte era simplesmente a aceitação das ordens naturais na vida social.

A partir de então, na Idade Média, os enterros eram realizados o mais perto possível dos túmulos dos santos ou de suas relíquias, costume denominado como *ad sanctos*, visando obter a proteção das divindades. O espaço determinado poderia ser tanto dentro da igreja quanto em suas dependências. O local específico era determinado na escritura do testamento, em que o cristão escolhia a última moradia, seguindo as devoções pessoais.

Com o passar do tempo, essa prática gerou grande quantidade de ossos, que eram acumulados em ossuários e até mesmo em sótãos, como comenta Ariès (2012, p. 189): "[...] visitantes da igreja, fregueses das tendas do cemitério – pois as galerias dos cemitérios muitas vezes serviam de mercado – arriscavam-se a todo momento a encontrar algum resto humano caído de um ossuário ou esquecido por um coveiro", e enfatiza: "[...] Este é um fato que diz muito da mentalidade medieval" (ARIÈS, 2012, p. 189).

Este período também traz mudança nos costumes funerários: "O túmulo visível, que se tornou muito raro durante a Alta Idade Média, reaparece no século XII; era efetivamente um meio de assegurar a permanência do defunto ao mesmo tempo no céu e na terra" (ARIÈS, 2012, p. 121). Ademais, o espaço dos cemitérios também eram locais públicos destinados à vivência e à sociabilidade dos vivos, onde ocorriam jogos e encontros.

No Medievo, havia um manual de comportamento do bom cristão, o *Elucidarium*. A partir dele, a Igreja visou organizar e enquadrar cada tempo de vivência. Isso inclui desde os primeiros momentos da manhã – com o tempo do despertar – e a convivência com os demais

cristãos – o tempo da vida social. Nessa perspectiva, Rezende Ribeiro (2015, p. 107) conclui: "[...] O desenvolvimento das cidades laiciza o tempo: tempo da sentinela, dos sinos urbanos, dos sinos de trabalho. É o confronto do tempo da Igreja e do mercador. É ainda um tempo festivo, pela urbanização, do carnaval, do tempo do cidadão, 'cidadão cerimonial'".

Sob o macrocontexto da Idade Média, em que o Cristianismo estava consolidado na Europa e se expandia a cada dia, podemos perceber inerentes à visão religiosa, máximas que envolvem o pensamento popular frente à morte. De acordo com o historiador Jacques Le Goff (apud RIBEIRO, 2015, p. 56-57), o Cristianismo era focado na salvação espiritual de seus devotos. Nesse sentido, a religião se preocupava com as consequências do pós-morte. Assim, destacamos as concepções como o Juízo Final, o Além, o Paraíso, o Purgatório e o Inferno.

O escritor italiano Dante Alighieri retratou essa organização pela qual o indivíduo passaria após a morte em sua *magnum opus*, *A divina comédia*, como bem nos mostra Rezende Ribeiro (2015):

[...] Essa organização do espaço celestial na Idade Média inspirou Dante Alighieri a compor sua *Comédia*. Ao visitar os mortos no Inferno, no Purgatório e no Paraíso, Dante tornou-se um dos principais narradores da morte medieval. Projetando um sentido real, o poeta viaja, ao mesmo tempo, com seu corpo e sem ele. Esse esquema dualista é uma característica da imagem da época, onde o espaço do corpo e o espaço da alma se assemelhavam, ou seja, o panorama do mundo na Idade Média cristã incluía, paralelamente, o espaço dos vivos e dos mortos (RIBEIRO, 2015, p. 62).

Outro aspecto central na obra literária de Alighieri, que levou 14 anos para ser concluída, é a construção de suas métricas. As sequências dos versos simbolizam a trindade cristã Pai-Filho-Espírito Santo (RIBEIRO, 2015, p. 64). Esses elementos, vistos em obras como *A Divina Comédia*, nos ajudam a elucidar a concepção de morte à época em que o pensamento cristão se expandia pelos territórios e ganhava mais força política.

O historiador Philippe Ariès faz uma comparação entre os primeiros séculos do Cristianismo na Europa e as mudanças que ocorreram a partir do século XII. Segundo o medievalista francês, no começo da expansão da religião cristã, havia a idealização de que os corpos dos mortos, que em vida pertenciam à Igreja, estavam em um estado de sono, à espera da volta de Cristo para despertarem na Jerusalém celeste, ou seja, no Paraíso (ARIÈS, 2012).

Ainda no começo da expansão do pensamento cristão, não havia lugar para a responsabilidade individual das ações boas ou más em vida, sendo restritiva a salvação aos que pertenciam à

Igreja – os bons, que teriam a vida eterna –, e os que não faziam parte dela – os maus, que não sobreviveriam à própria morte e estariam destinados ao Inferno (ARIÈS, 2012, p. 51).

No entanto, a partir do século XII, surgiu a ideia de separação dos justos e dos malditos pelo Juízo, sob o julgamento das almas pelo arcanjo são Miguel. Ideia essa observada e defendida pelas análises iconográficas feitas por Ariès (2012). O historiador traz como exemplo os tímpanos esculpidos, entre os séculos XI e XII, na reformada da Igreja de Santa Fé de Conques, localizada na França. Nessas gravuras, há a palavra latina *Judex*, que significa "Juiz", acima da auréola de Cristo.

Sob a observação do século seguinte, é destacada que a ideia de Juízo Final prevalece na concepção cristã de morte. O que caracteriza essa cena são as representações de Cristo sentado no trono do juiz ao lado de sua corte, composta por apóstolos. Nesta perspectiva, "[...] cada homem é julgado segundo o 'balanço de sua vida', as boas e más ações são escrupulosamente separadas nos dois pratos da balança" (ARIÈS, 2012, p. 52).

A Igreja cristã medieval utilizou, em diferentes momentos, a dicotomia entre o bem e o mal associado ao homem, como afirma Le Goff:

Conforme a época, a cristandade medieval insistia ou na imagem positiva do homem, ser divino, criado por Deus à sua semelhança, associado à sua criação (já que Adão deu nome a todos os animais), chamado a encontrar de novo o paraíso perdido por sua culpa, ou na sua imagem negativa, a do pecador, sempre pronto a sucumbir à tentação, a renegar Deus e, por conseguinte, a perder o paraíso para sempre, a mergulhar na morte eterna (LE GOFF, 1989, p. 11).

Nesse contexto, Rezende Ribeiro (2015, p. 60) observa uma nova perspectiva entre a concepção binária do Juízo Final: a partir de então, o morto não estava apenas condenado ao Paraíso ou ao Inferno, mas também a algo intermediário a esses lugares, o Purgatório. Para Le Goff, lembrado pela autora, a criação desse novo lugar foi reflexo das mudanças sociais que envolviam a Igreja Católica, bem como dos problemas que o Cristianismo passou devido à sistematização Juízo Final/Inferno/Paraíso. Schmitt (1999 apud RIBEIRO, 2015, p. 129-130), acredita que a concepção do Além, na Idade Média, estava localizada no purgatório.

Outro elemento torna-se ambiente para o julgamento do morto: o quarto do moribundo. Ariès (2012, p. 53) relata: "[...] A grande reunião que nos séculos XII e XIII tinha lugar no final dos tempos, se faz, então, a partir do século XV no quarto do enfermo". As análises das

iconografias desta época retratam o ambiente: o moribundo deitado, cercado por amigos e familiares. Acima do leito está, de um lado, a Trindade, a Virgem e a corte celestial, e de outro, Satã e o exército de demônios. No entanto, não se trata mais de um Juízo, em que a balança do bem e do mal será utilizada ao moribundo, mas, sim, provas e interpretações sobre todas as suas atitudes em vida – a qual verá progredir cronologicamente frente a seus olhos.

As gravuras iconográficas das *ars moriendi*, que tinham a finalidade de preparar o cristão para uma boa morte, serviram como base para duas conclusões posteriores: a primeira mostra que cada indivíduo passará pelo processo de interrogação pessoal no momento da morte, comum a todos; e a segunda conclusão revela que o indivíduo revê toda a sua vida no momento de sua morte, bem como a atitude frente a este acontecimento toma sentido definitivo em sua biografia (ARIÈS, 2012, p. 55-56).

Na Idade Média também ocorreu a transformação em relação à morte/memória sob a ótica do Cristianismo. A memória coletiva, então, passava a ser uma memória litúrgica, relacionada, sobretudo, à memória dos mortos. Isso resultou no aparecimento dos tratados de memória, as *ars memoriae* (RIBEIRO, 2015, p. 133).

Já no plano físico, quanto aos ritos de morte, uma nova expressão é incluída ao vocabulário cristão: o *cimiteruim*. Essa palavra em latim vai se referenciar aos mais diversos lugares funerários, como as sepulturas, tumbas de santos e mausoléus familiares. Em sua origem etimológica, Lauwers (2005, apud RIBEIRO, 2015, p. 186) diz que a palavra está associada ao "[...] grego κοιμητήριον [*koimètèrion*], a partir do verbo κοιμάω [*kimáo*] 'pôr a jazer' ou 'fazer deitar' e, desta forma, envolve ares de inumação coletiva, ou seja, a ideia de repouso dentro da morte".

Schmitt (1999, apud RIBEIRO, 2015, p. 131) nos revela que, até o século XVIII, os cemitérios eram considerados espaços intermediários e mediadores entre a vida e a morte. Os cemitérios eram tão presentes no cotidiano popular que, em 1231, com o concílio de Roen, foi proibido dançar nesses locais sob a pena de excomunhão. Já no ano de 1405, outro concílio proíbe, além da dança, práticas de jogos, reunião de músicos ou de mímicos (ARIÈS, 2012, p. 47).

No século XII, a arte funerária recebe elementos caracterizados como *morte secca*. Esse tipo de arte incluía esqueletos e ossos, como práticas ornamentais, chegando até a constar, ao longo do tempo, no interior das casas, sobre chaminés e móveis (ARIÈS, 2012, p. 58). Já com

a ótica voltada às representações em outras artes, como a literatura, Ariès (2012) comenta que entre os séculos XIV e XVI, a morte era concebida em traços de um cadáver semidecomposto.

Nesta época, a figura do cadáver decomposto era associada ao fracasso do homem. No entanto, esse fracasso foi ressignificado com o advento dos temas macabros nas artes. Em comparação com esse aspecto medieval, Ariès (2012) diferencia a concepção contemporânea: "[...] Hoje em dia não estabelecemos relação entre nosso fracasso pessoal e nossa mortalidade humana. A certeza da morte, a fragilidade de nossa vida são estranhas a nosso pessimismo existencial" (ARIÈS, 2012, p. 60).

Ademais, anterior à visão contemporânea, o indivíduo das épocas protocapitalistas – quando a mentalidade capitalista e tecnicista ainda não estava desenvolvida –, tinha um amor visceral pelas coisas do mundo, chamada *temporalia*. Estão incluídas, nessas coisas, os homens, os cavalos e os cachorros (ARIÈS, 2012, p. 61).

A morte, no cotidiano social, paulatinamente, vai ganhando destaque com o macabro. A aparição dos temas macabros como forma de representação da morte é pontuada pelos historiadores como provenientes dos séculos XIV e XV. Entre os estudiosos que reconheceram as marcas macabras, está o neerlandês Johan Huizinga. O historiador estudou esses aspectos de forma sincrônica a partir de fontes como as iconografias e a literatura. Ariès (2012) destaca que a Igreja e as ordens mendicantes popularizaram os temas macabros a fim de provocar o medo da danação.

O historiador Jacques Le Goff, em seu livro *A civilização do Ocidente Medieval*, também aponta que havia o interesse de criar um medo da morte com as imagens macabras. Já na era digital a utilização das imagens da morte serve de fonte para criar controle, a partir de uma gestão do medo, como veremos no decorrer desta pesquisa. O que no medievo, como aponta Le Goff (1999), era utilizado para gerar medo da morte frente às imagens de corpos em decomposição, na era das redes sociais o cotidiano violento é utilizado como gestor desses sentimentos, com exposições de assassinatos ou acidentes.

O ambiente de surgimento do surto dos temas macabros também é marcado por mudanças sociais que caracterizam o declínio da Idade Média, como dificuldades econômicas e conflitos entre territórios. O crescimento da mortandade subiu nesse período devido a epidemias, como

a peste bubônica, que chegou a dizimar até 75 milhões de pessoas¹³. Isso acarretou ao homem medieval a convivência direta com a apreensão à morte.

Essas transformações sociais causaram a perda dos laços ancestrais com o território, provenientes da urbanização e do êxodo rural, o que também repercutiu nos rituais da morte, como relata Rezende Ribeiro (2015, p. 166): "[...] Com o êxodo rural, muitos deixam a terra de seus ancestrais e, na morte, não podem mais se unir a eles. Os vivos, aos poucos, afastam-se dos mortos e, sozinhos, descobrem a morte".

Além dos temas macabros presente nas artes, outro tipo de representação dos mortos eram feitas nos ritos funerários, como as máscaras mortuárias, retratadas de forma fidedigna à aparência do falecido, para serem colocadas sobre os túmulos. Essas formas de representação visavam copiar a feição do falecido, como uma fotografia, a partir de um molde colocado sobre o rosto.

Ariès (2012, p. 139) exemplifica essa prática com o caso do túmulo de Isabel de Aragão, rainha da França, que morreu em decorrência de um acidente de cavalo. Na descrição, é representada: "[...] orando, de joelhos, com as mãos juntas, aos pés da Virgem; ainda que sua atitude pertença à vida, seu rosto é o de uma morta, feia, com a face dilacerada pela queda e mal recomposta por um ponto de sutura perfeitamente visível, e de olhos fechados".

O costume de incluir as máscaras mortuárias no ritual funerário começou a partir do século XIII, período em que o rosto do morto foi ocultado aos olhares, para estar à vista apenas o ataúde. O objetivo de tal representação não foi criar medo ou horror, mas sim como forma de obra realista da pessoa morta.

À guisa de pontual conclusão, a análise realizada nas documentações históricas entre o século XII e século XV pôde apontar que na segunda metade da Idade Média houve uma proximidade entre três categorias de representações mentais. As categorias eram: as da morte, as do reconhecimento por parte do indivíduo de sua própria biografia e as dos apaixonados às coisas e aos seres possuídos durante a vida. A partir dessas características, pôde-se entender que "[...] a morte tornou-se o lugar em que o homem melhor tomou consciência de si mesmo" (ARIÈS, 2012, p. 61).

¹³ Cf. PHYS. ORG. **Black Death-type bacteria found in trash**. 2007. Disponível em: <<http://phys.org/news/2007-05-black-death-type-bacteria-trash.html>>. Acesso em: 26/05/2016.

Já no século XVI, as reverberações sociais que ocorriam com a morte passaram por transformações. O luto não era mais carregado por momentos que expressavam os sentimentos, mas, sim, uma cor, o negro. Essa cor se fazia presente nas vestimentas dos parentes do morto. Ainda hoje, há o costume de se vestir com roupas pretas em momentos de luto.

Outro aspecto da morte quinhentista é o sepultamento e suas reverberações no campo emocional, que continua sendo prática para o ambiente privado. Lebrun (2009) traz a ótica de outras concepções religiosas, com a intervenção de Martinho Lutero (1483-1546) e João Calvino (1509-1564) na Reforma Protestante, pois eles não creem no Purgatório, nem na intercessão dos vivos. Nessa perspectiva, a inumação era uma cerimônia sem as pompas fúnebres – costume comum aos católicos.

O período marcado pelo florescer dos movimentos culturais da Renascença, entre os séculos XV e XVI, também indicou outro elemento associado à morte: o erotismo. Na arte e na literatura, diversas cenas produzidas associavam a morte ao amor: "Tânatos a Eros – temas erótico-macabros ou temas simplesmente mórbidos, que testemunham uma extrema complacência para com o espetáculo da morte, do sofrimento, dos suplícios" (ARIÈS, 2012, p. 67).

Nesta fase em que a morte é associada ao erotismo e ao ato sexual, o fim da vida é, cada vez mais, considerado uma transgressão, pois tira o homem de seu cotidiano, de sua sociabilidade, de seu trabalho. A visão é de que a morte o lança ao mundo irracional, violento e cruel. Não obstante, neste período, as associações com o erotismo também trazem um aspecto de beleza, sob uma ótica romântica. Nos tempos hodiernos vemos que a morte e o erotismo também atravessam as representações artísticas, como no cinema, em que há filmes de terror carregado de cenas de sexo.

A observação das artes dos séculos XVI e XVIII levou Ariès (2012) a enquadrar a morte sob duas classificações gerais: a do erotismo macabro e a do erotismo mórbido. Elas se diferenciam em certos aspectos: o erotismo macabro estava associado à exposição do corpo a cenas de violência e tortura; já o erotismo mórbido, é caracterizado ao gosto mais ou menos perverso não declarado ou consciente, pelo espetáculo físico da morte (ARIÈS, 2012, p. 142-143). Como veremos no decorrer deste trabalho, ainda hoje a morte pode estar associada à concepção espetacular, causando satisfação a quem as consome.

O íntimo do corpo morto causou curiosidade científica entre os séculos XVI e XVIII, sendo também popularizado fora do ambiente médico, como relata Ariès (2012, p. 144): "[...] a dissecação era praticada fora dos anfiteatros; amadores tinham cabinas de dissecação, onde colecionavam homens sob a forma de veias e músculos". Todavia, o que ficou restrito à época setecentista para o historiador, pode ser atualizado com elementos contemporâneos, como bem observou o psicanalista francês Charles Melman ao se referir à técnica de dissecação de corpos criada pelo Dr. Gunther von Hagens. A partir dessa técnica, o corpo morto se tornou objeto de deleite e gozo ao público em exposições que rodam o mundo, como veremos ainda neste capítulo.

O espaço do cemitério quinhentista foi carregado por uma nova concepção. Pensava-se que o local era ocupado pelo diabo. Vários tipos de estudiosos da época, entre os quais estavam os sábios, alquimistas e astrólogos, fizeram análises sobre a presença do diabo no espaço destinado aos mortos. Essa ótica foi agravada também por fatos que colocavam a saúde em risco, como epidemias e pestes. Então, Ariès (2012, p. 172) explica que: "[...] A partir dessa época estabelecia-se uma relação constante entre a peste, o demônio e os prodígios dos mortos. Uma ciência dos cadáveres e dos túmulos nasceu [...]". O historiador exemplifica com o livro em que havia o detalhamento de todos os fenômenos observados com os cadáveres, chamado *De miraculis mortuorum*, de Christian Friedrich Garmann.

Também é interessante analisar alguns costumes relacionados aos ritos de morte que ocorrem no Brasil. Na época do Brasil Colônia, por exemplo, a cultura funerária mesclava tradições portuguesas e africanas, majoritariamente. Segundo a historiadora brasileira Mary del Priore, na coletânea *História da vida privada no Brasil*, os ritos na Colônia se dividiam em dois: o tempo de nascer – marcado pelas celebrações de casamentos e religiosas –, e o tempo de morrer – que marcava também os costumes da vida privada nessa época.

Priore (1997, p. 318) relata que nessas culturas, a envolver as tradições portuguesas e africanas, o indivíduo tinha que se preparar para a morte. Na prática, essa ideia se refletia em atitudes, como uma espécie de acerto de contas com os santos ou sacrifícios destinados a deuses ancestrais. O corpo morto era, geralmente, preparado por comadres ou parteiras no interior da casa, onde costumava ser barbeado e vestido com a mortalha de sua escolha em vida.

Priore ainda observa que no Brasil Colonial era comum a família cuidar dos mortos para que os mortos cuidassem deles. Então, colocava-se sobre os túmulos comidas e bebidas com o

intuito de os mortos protegerem os vivos, por meio de aparições em sonhos, presságios e bênção.

Ao investigar os costumes fúnebres em terras brasileiras, a historiadora traz o exemplo do que chama de "funeral espetacular" acerca da morte do Governador-geral do Estado do Brasil, Afonso Furtado de Castro do Rio de Mendonça, no ano de 1675, em Salvador. De acordo com Priore (1997), Mendonça quis assegurar a vida eterna com "uma boa partida": "[...] de seu leito de morte escolheu uma junta sucessora, pagou os empregados e as dívidas, para encaminhar sua alma em direção ao Céu, distribuindo esmolas, encomendando missas, velas e orações" (PRIORE, 1997, p. 319).

No Brasil colonial, a preparação para a morte envolvia um retrospecto de momentos que marcaram a vida e as relações sociais do moribundo. Neste caso, o testamento tinha papel fundamental. Nele, encontravam-se as partilhas de bens e dizeres – sobre os pecados cometidos, mensagens aos amigos e familiares, bem como aos desafetos – almejando perdão e vida eterna. Essa prática visava mostrar quem foi a pessoa e seus vínculos sociais na comunidade em que vivia (PRIORE, 1997).

A perspectiva cristã da boa morte, no século XVII, incluía a redação do testamento direcionado aos entes queridos e amigos próximos. Lebrun (2009) acrescenta que o objetivo do testador era também "[...] reparar na medida do possível o mau uso que possa ter feito dos bens durante a vida e sobretudo assegurar, por meio de legados adequados e 'fundações' de missas, as preces dos vivos durante o maior tempo possível após sua morte" (LEBRUN, 2009, p. 99). Já para Ariès (2012) o testamento tinha a finalidade de obrigar o homem a pensar na morte enquanto era tempo.

Sob uma perspectiva filosófica, para entendermos as diferentes concepções de morte seiscentista, podemos trazer as reflexões de pensadores que marcaram a filosofia da época, como Blaise Pascal (1623-1662) e Baruch Spinoza (1632-1677).

Começemos pela concepção do francês Pascal, comum à época por ser um cristão fervoroso e fazer apologia aos ensinamentos cristãos. A ótica pascalina não enxerga a morte como algo natural, mas como um castigo ocasionado por um crime, o pecado. Pascal acreditava que D'us está separado da Natureza criada por Ele, podendo dar o fim que bem entender a suas criações. Essas punições não são entendidas como leis eternas, mas apenas como forma de

justiça aos pecadores, passível, também de perdão, enaltecendo a bondade do criador (OLIVA, 2012).

Na acepção pascalina sobre a morte, eram valorizadas as ações em vida visando a Eternidade. O fator que levaria as pessoas a terem a vida eterna se dava pela Providência divina, que a interromperia no plano terrestre para elevar-se ao plano espiritual. O âmbito religioso que serve de base para essa concepção, se difere ao entendimento do filósofo neerlandês Baruch Spinoza. Este pensador recusava a concepção de um D'us criador, dominador das vontades.

Para Spinoza, de origem judaica, o D'us era infinito, mas não havia criações separadas dele, como no pensamento cristão. Já as coisas finitas não eram decisão divina, sendo apenas derivações necessárias do ser infinito de D'us. O filósofo acreditava que a vida do ser era um esforço de preservar a própria existência. Oliva (2012) traz o exemplo retirado de um fragmento da obra de Spinoza, no qual retrata a morte:

A *Ética* nos responde (na proposição 4 da parte III) que nenhuma coisa pode ser destruída senão por uma causa externa. Em outras palavras, a morte sempre vem de fora. Não é a coisa que tem em si a necessidade de morrer no fim de certo período. Ao contrário, Espinosa insiste em dizer que a essência de uma coisa não envolve uma duração determinada (OLIVA, 2012, p. 49).

A filosofia de Pascal e Spinoza, importantes para o pensamento Moderno, se diferenciam em aspectos fundamentais: um elogia as concepções provenientes do Cristianismo; já o outro, tinha uma posição diversa aos dogmas centrais pregados pela Igreja Católica. Isso nos mostra que, mesmo frente a uma dominação do pensamento religioso, há outras interpretações que ponderam sobre a morte e o morrer em determinadas épocas.

O fim da vida, neste período, era recoberto por alguns eventos do cotidiano que tinham ares de espetáculos. Como exemplo, as procissões religiosas ou destinadas a entradas reais nas cidades; as batalhas, como as justas ou os torneios; e também as execuções. Sobre esse último tipo de espetáculo ao ar livre, Briggs & Burke (2006, p. 48) destacam que as execuções passavam uma mensagem aos presentes: "[...] realizadas em público precisamente para impressionar os espectadores, comunicavam a mensagem de que não adiantava tentar resistir às autoridades, e que os malfeitores teriam final funesto". Ou seja, desde essa época, a exposição da morte para gerar e gerir o medo causado era praticada como forma de exercer o poder de controle sob os cidadãos, além de serem espetaculares pela composição imagética.

Outro medo comum que começou por volta do século XVII foi o de ser enterrado vivo e o da ameaça de morte aparente. Essa ideia teria base, como mostra Ariès (2012, p. 151), em casos em que há a insensibilidade no corpo, se assemelhando tanto a morte quanto a vida, porém, diferente do estado de coma. O historiador conclui que "[...] o medo da morte aparente foi a primeira forma conhecida e aceitável sobre o medo da morte" (ARIÈS, 2012, p. 151).

O século seguinte trouxe grandes rupturas acerca da concepção popular que envolve os costumes relacionados à morte. As pesquisas mostram que a partir da segunda metade do século XVIII, a opinião pública esclarecida acreditava que havia perigo em sepulturas, pois, à época, inúmeros textos foram publicados dizendo existir gases tóxicos nesses locais.

Em um jornal católico, por exemplo, foi divulgada uma notícia em que um coveiro de um cemitério local, ao dar um golpe de pá em um cadáver, foi jogado ao chão pelas bolhas de vapores exaladas pelo corpo em decomposição (ARIÈS, 2012, p. 163). Contudo, neste período, devido a uma guerra entre religiões, também ocorreram contestações ao pensamento único sobre os cuidados que a Igreja Católica destinava aos mortos. Isso movimentou a discussão que relacionava os mortos a uma problemática e gerou um crescente número de publicações, memoriais e petições por parte da opinião pública.

No entanto, havia ainda uma obsessão pelo corpo morto, sobretudo, nas áreas científicas. Logo, Ariès (2012) faz a seguinte indagação: "[...] podemos nos perguntar o que teria pensado um Freud um século antes" (p. 144). A menção à figura do pai da Psicanálise é completada com a ótica das acepções do aristocrata e escritor francês Marquês de Sade (1740-1814), que analisou a aparição dos temas erótico-macabros. Assim, inseparável do universo cotidiano, a morte deixou de ser familiar e aceitável; mesmo quando fosse aceita na vida prática, deixou de ser no mundo do imaginário, pois estavam ocorrendo mudanças de sensibilidade.

Para os amantes setecentistas, há o desejo de manter os corpos unidos, mesmo após a morte. As práticas comuns à época de carregar miniaturas em *lockets* representando só o olho do ser amado alimentavam as paixões quando os casais estavam longe. Ranun (2009, p. 248-249) comenta: "[...] Há nisso um evidente desejo de intimidade, corpos unidos, não menos significativos que o desejo de ser sepultado com o ente querido".

Além dos costumes de propagar o amor, o século marcado pelo fim do Antigo Regime também inseriu na história uma nova técnica de propagar a morte. Sennett (2008) nos lembra da criação da guilhotina, conhecida na França como *rasoir national* (lâmina nacional), e de

sua utilização durante a Revolução Francesa. Esse tipo de instrumento para execução era utilizado a fim de causar a morte dos inimigos da Revolução de forma exemplar e paralisar as multidões que a testemunhavam.

A guilhotina, criada pelo Dr. Joseph-Ignace Guillotin (1738-1814), tinha a finalidade de trazer uma forma diferente de execução. Em comparação ao início da era cristã, as crucificações, por exemplo, tinham o objetivo de dramatizar os poderes de causar dor. Outras técnicas, como a utilização de rodas ou cavaletes para lacerar o corpo pouco a pouco, faziam do morrer um processo lento. Isso era buscado pelas autoridades cristãs, pois daria a chance do criminoso confessar seu pecado e, então, livrar-se das profundezas do Inferno.

Dr. Guillotin não concordava com essas práticas e acreditava que mesmo o criminoso mais ignóbil possuía direitos corporais invioláveis. Sennett (2008) traz à tona as observações de Guillotin a fim da utilização da guilhotina como uma forma justa de execução: "[...] ele argumentava que ao infligir a pena capital, e superior ao assassino comum, o Estado deve manter o máximo respeito ao corpo que está prestes a ser destruído; deve propiciar uma morte rápida, isenta de dor inútil" (SENNETT, 2008, p. 303).

Essa lógica de provocar a morte, que Guillotin achava ser mais racional e humanitária, fez com que o criador da guilhotina levasse à Assembleia Nacional, no ano de 1789, a proposta para o uso desse mecanismo. Apenas três anos depois, em 1792, sua utilização foi autorizada. Em 21 de agosto daquele ano, a guilhotina estreou na política com a decapitação do monarquista Collenot d'Augrement (SENNETT, 2008).

De início, a guilhotina ficava localizada em um espaço neutro, fora do ambiente urbano da cidade, para não ser associada às práticas religiosas de execução e evitar a aproximação do povo. No entanto, logo sua aplicação foi instalada na cidade e a exibição da morte tornou-se acentuada naquele período. Os condenados seguiam uma longa marcha da cadeia até o local da execução, aos gritos dos espectadores alinhados nas ruas. Nesse contexto, Sennett (2008) traz um dado interessante sobre o período do Terror:

Localizada à margem direita, na place de Grève, com capacidade para dois ou três mil espectadores, a máquina do Dr. Guillotin foi transferida para a place du Carrousel, um espaço maior e mais central, logo depois de iniciadas as execuções políticas, em agosto de 1792. Cercado pelo palácio do Louvre, o local podia conter entre 12 e 20 mil pessoas. Para a execução de Luís XVI, a guilhotina foi transportada de novo para o outro extremo do Jardim de Tulherias, bem no centro da cidade, até a velha praça de Luís XV, rebatizada como praça da Revolução – e atualmente conhecida como praça da

Concórdia. Assim, à medida que atingia mais profundamente o coração do velho Estado, ela foi buscar espaços urbanos cada vez mais amplos (SENNETT, 2008, p. 304).

A atenção se voltou de tal forma para o uso dessa tecnologia de fazer morrer, que em relatos de jornais da época a figura do executado ou do carrasco não aparecia. A ênfase desse tipo de espetáculo era apenas para a própria máquina. Escritos da época mostram que, com o tempo, a população ficou apática e passiva. Então, Sennett (2008, p. 308) conclui: "[...] Morte como um não-evento, morte de um corpo passivo, produção em série da morte, morte no vazio: tais eram as associações físicas e espaciais relacionadas à execução do rei e de milhares de outros condenados".

Já o geógrafo chinês Yi-Fu Tuan, ao se referir às execuções públicas na Inglaterra, pontua que a intenção de controlar a multidão por meio do espetáculo de horror não foi bem-sucedida:

A execução pública foi abolida na Inglaterra no ano de 1868. Durante toda a primeira parte do século XIX, acumularam-se evidências que mostravam que o espantoso carnaval em vez de desencorajar promovia a desordem social e a violência. Se é que amedrontavam as pessoas, amedrontavam as pessoas erradas – cidadãos sensíveis e obedientes à lei – e não aos criminosos calejados e à plebe (TUAN, 2005, p. 296).

Morin (1970) salienta que os desenvolvimentos técnicos, juntamente com os progressos econômicos e sociais, provocaram duas tomadas de consciência fundamentais no século XVIII. A primeira, o autor diz ser o advento da noção de individualismo, em que o homem passa a se ver nitidamente estranho à natureza. Já a segunda, é a descoberta do movimento histórico, atualizado pela Revolução Francesa, em que as sociedades se transformam e morrem.

Ainda segundo o referido autor, a filosofia de Immanuel Kant (1724-1804) causou uma "revolução copérnica", visto que, a partir de então, tudo está atrelado à volta das estruturas da individualidade humana, sendo o mundo um produto do homem. Nos pensamentos de Kant há também um confronto com a ideia de vida eterna: "A imortalidade é, pela primeira vez, não afirmada, mas sim reivindicada, postulada, isto é, admitida claramente como uma necessidade antropológica. Em certo sentido, a imortalidade da alma, repudiada pela crítica da razão pura, regressa sorrateiramente com a razão prática" (MORIN, 1970, p. 243)

Sob uma perspectiva jurídica, Oexle (1996) destaca que nesta época ocorreram transformações sociais que caracterizaram o direito moderno. Influenciado pelo Iluminismo e pelas construções jusrracionalista, ganhando força após a Revolução Francesa, o direito moderno passou a se expandir e, assim, incluir mudança à ótica do fim da vida.

Seguindo esse âmbito para interpretação, a pessoa cessa de existir com a morte. A partir de então, termina o *status* jurídico do homem, o qual assegurava-lhe o poder de seus deveres e ações jurídicas, como a possibilidade de possuir e dispor de seus bens. Somente o corpo e a memória do morto continuam constando nas normas jurídicas. Especificamente, o corpo do morto é relacionado à segurança dos vivos, visando evitar riscos à saúde, bem como, à luz jurídica, é protegido contra a profanação, cabendo punição criminal a esta prática (OEXLE, 1996, p. 29).

De acordo com Oexle (2009), o direito moderno traz uma nova concepção jurídica em relação à morte, diferentemente do que era comum em tempos mais remotos, em que os mortos são pessoas no sentido jurídico. O autor conclui que os mortos "[...] estão presentes entre os vivos" (OEXLE, 1996, p. 30). Na prática, como bem mostra o historiador alemão, a ideia do morto como indivíduo é proveniente do direito medieval, tanto que "[...] Os mortos podem aparecer como autores ou réus: também podem ser punidos por serem considerados capazes de delitos. No Direito da propriedade aparece a figura do morto como proprietário, tanto credor como devedor" (OEXLE, 1996, p. 40).

Ainda seguindo a ótica jurídica, Foucault (1999a) faz uma comparação entre as formas de justiça nos séculos XVIII e XIX, na Inglaterra. O pensador relata que houve uma modificação no conteúdo das leis e nas condutas punitivas em que a condenação era a pena de morte no século XIX:

[...] No século XVIII havia na Inglaterra 313 ou 315 condutas capazes de levar alguém à forca, ao cadafalso, 315 casos punidos com a morte. Isso tornava o código penal, a lei penal, o sistema penal inglês do século XVIII um dos mais selvagens e sangrentos que a história das civilizações conheceu. Esta situação foi profundamente modificada no começo do século XIX sem que as formas e instituições judiciais inglesas se modificassem profundamente (FOUCAULT, 1999a, p. 80).

No campo da Filosofia, nomes como o de Arthur Schopenhauer são associados ao pensar a morte no século XIX. Em sua obra *A metafísica do amor e da morte*, o filósofo alemão se

dedicou a analisar a relação do homem com o temor à morte, sob a máxima de esta ser a maior angústia universal.

Para Schopenhauer (2000), o medo da morte é independente de todo o conhecimento. O animal, por exemplo, possui esse temor, embora não conheça a morte. Já o homem, teme mais a morte do que qualquer outra coisa: "[...] não só para a sua pessoa, mas também chora com veemência a dos seus próximos, e em verdade, é manifesto, não egoisticamente devido a sua própria perda, mas por compaixão pela grande desgraça que lhes acontece" (SCHOPENHAUER, 2000, p. 61).

À época, Schopenhauer (2000) refletiu que a construção da razão pelas religiões e pelos sistemas filosóficos é, antes de tudo, o antídoto da certeza da morte. Contudo, o filósofo defende que o temor à morte é uma tolice, pois há um valor incerto em relação à vida. Além disso, muitas vezes esse temor chega até a cegar, especificamente pela Vontade de vida se fazer dominante à essência do ser.

Ainda no século XIX, havia a presença da morte no cotidiano da era vitoriana, proveniente do contexto da época: "[...] Epidemias de difteria, tifo e cólera assolavam a Inglaterra, e o luto permanente assumido pela rainha Vitória em 1861 após a morte do marido, o príncipe Albert, fizeram das comiserações algo em voga" (BBC NEWS, 2016). Na Inglaterra, por exemplo, o reflexo dessa realidade – as mortes causadas pelas epidemias –, juntamente com o desenvolvimento da tecnologia da fotografia, proporcionaram um registro físico da imagem do morto, como podemos ver na Imagem 2 abaixo.



Imagem 2 – Fotografia com menina morta e seus parentes na Era Vitoriana.

Fonte: BBC News Brasil (2016). Acesso: 07/06/2016.

O que hoje é nomeado como uma prática "perturbadora" – qual o título da matéria da BBC News: "A perturbadora arte de fotografar mortos"¹⁴ –, à época oitocentista era comum fotografar os mortos, como se estivessem vivos, em meio aos familiares. Esse costume foi popularizado pelas novas técnicas fotográficas, mais baratas que uma pintura. Era o momento de registrar a imagem do morto e reunir a família.

Contudo, dois fatores ocasionaram a extinção da prática de fotografar os mortos: o desenvolvimento tecnológico na fotografia – a imagem era feita de forma instantânea e, logo, ocasionou o barateamento do processo; e também a expectativa de vida aumentou, devido ao melhoramento dos serviços de saúde britânicos. As observações acerca do desenvolvimento técnico da fotografia também foram pensadas por Walter Benjamin (1955), em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*¹⁵.

Em um macrocontexto desse período, os séculos XVIII e XIX foram de grandes transformações sociais, a refletir nas práticas de sociabilidade que, de uma forma ou de outra, sempre estiveram presentes na relação com a morte. Nessa perspectiva, a obra *O declínio do homem público*, de Richard Sennett, é basilar para a ambientação desse tempo.

Nas análises do autor, com a ótica voltada para grandes centros culturais, como a França e a Inglaterra, a localização das palavras "público" e "privado" na vida cotidiana é fundamental para compreender as transformações sociais da época. A queda do Antigo Regime causou essa mudança, bem como a formação de uma nova cultura urbana, denominada como secular e capitalista (SENNETT, 2014).

Sennett (2014) se baseia nos sinais aparentes da vida pessoal e da vida pública, gerando uma interseção à intimidade. A figura do homem cosmopolita se faz ideal nesta época, sendo definido como aquele que "[...] se movimenta despreocupadamente em meio à diversidade, que está à vontade em situações sem nenhum vínculo nem paralelo com aquilo que lhe é familiar" (SENNETT, 2014, p. 34).

Logo, o estar em público toma o significa moderno, bem como representa uma vida que se passa fora do ambiente da família e dos amigos: "[...] na região pública, grupos sociais

¹⁴ Cf. BBC NEWS – BRASIL. **A perturbadora arte de fotografar mortos**. 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/geral-36461785?ocid=socialflow_facebook>. Acesso em: 07/06/2016.

¹⁵ Nesta pesquisa, não nos debruçaremos sobre o referido estudo de Walter Benjamin. Apenas o referenciamos como um possível aspecto de interlocução a partir da pontual abordagem temática de nosso texto. Para saber mais, vide a obra na íntegra.

complexos e dispares teriam que entrar em contato inelutavelmente. E o centro dessa vida pública era o capital" (SENNETT, 2014, p. 35). O lar, então, era o local privado, destinado, primeiramente, ao florescer das intimidades e, com o passar do tempo, entendido como um refúgio idealizado onde os valores se faziam mais elevados do que no domínio público.

Entretanto, a vida em público, que gerou o universo das relações sociais, só podia ser experimentada em silêncio, na qual a pessoa possuía um escudo invisível, um direito de ser deixada em paz. Nessas ocasiões, em que o indivíduo estava em público, o caráter principal era de observação e de participação passiva. Sennett (2014, p. 49) resgata a cunhagem dada por Honoré de Balzac, a definir essa prática de certo voyeurismo como "gastronomia dos olhos". A retração dos sentimentos se fazia essencial para a constituição da vida pública. Nesse sentido, não foi diferente com a morte e suas repercussões na esfera social, pois logo a imagem do enlutamento foi se tornando desconfortável ao olhar alheio.

Foucault (2009), ao pensar a época moderna, percebe que esse período é marcado pelo espaço: "[...] Estamos na época do simultâneo, estamos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso" (p. 414). As pontuações do pensador também compreendem os locais da morte, ao destacar que o cemitério seria um espaço heterotópico. Essa ótica é defendida a partir do deslocamento dos cemitérios para os lugares periféricos à cidade, ao longo do século XIX. Logo, Foucault (2009, p. 418) conclui: "[...] Os cemitérios constituem, então, não mais o vento sagrado e imortal da cidade, mas a 'outra cidade', onde cada família possui sua morada sombria".

Até este momento, o macrocontexto temporal em que Philippe Ariès analisou as transformações ocorridas no indivíduo diante da morte, envolvendo da Alta Idade Média ao século XVIII, apresentou mudanças nas concepções e nas formas de relação com o fim da vida. Porém, o historiador pontua que essas transições ocorreram de forma paulatina entre os séculos. O século XIX firma uma dessas relevantes discontinuidades. O período foi marcado por uma revolução denominada como brutal nas ideias e nos sentimentos tradicionais. A morte enxergada como familiar, *domada*, tornou-se, então, *selvagem*, vergonhosa e, posteriormente, um interdito.

Nesse contexto, há o afastamento do pensar a finitude. A própria morte não é o ponto alvo de sofrimento, mas, sim, a morte do outro: "[...] os sobreviventes aceitam com mais dificuldade a morte do outro do que faziam anteriormente" (ARIÈS, 2012, p. 73-74). Na vida privada, há o reflexo dessa característica em relação ao culto dos mortos. Ariès (2012, p. 84) relata que,

então, houve um caráter exaltado em funerais, o qual tem origem com o Positivismo – os católicos filiaram-se a essa forma de agir.

Em contrapartida, na vida prática, o interdito sobre a morte se origina nas atitudes para com os moribundos, entre os séculos XIX e XX. Como forma de poupar o sofrimento, a gravidade do estado de saúde não lhes é informada. Ariès (2012, p. 85) assinala, então, que a verdade começa a ser um problema. Outro ponto desse fenômeno é refletido nas emoções que envolvem o luto, quando aparente na vida pública. A sociedade, cada vez mais íntima como visto alhures por Sennett (2014), não admite a exposição de dor demasiadamente visível com a perda de alguma pessoa próxima, pois isso não inspira pena, mas repugnância, sendo vista como um sinal de perturbação mental ou de má educação (ARIÈS, 2012, p. 87).

Já no século XX, a cultura urbanizada, juntamente com o capitalismo, estimulam esses tipos de interditos inerentes à morte. A busca existente é por um constante estado de felicidade, diretamente ligado ao lucro e ao crescimento econômico. O ímpeto é para fazer viver, ou seja, produzindo e consumindo. Os que não podem exercer essas funções são deixados a morrer. Como bem nos lembra Rezende Ribeiro (2015, p. 29), sob a ótica de Torres (1983), "a sociedade ocidental não sabe o que fazer com os mortos, corpos que deixam de produzir, de consumir".

Também nessa perspectiva, Ariès (2012, p. 90) salienta: "[...] Parece que a atitude moderna diante da morte, ou seja, a interdição da morte a fim de preservar a felicidade, nasceu nos Estados Unidos por volta do início do século XX". Nesse país, a morte passou a ser objeto de comércio e lucro para as empresas funerárias, como bem analisou a jornalista Jessica Mitford, no livro *American way of death*.

Os costumes americanos admitem que a morte seja um interdito, por isso a sublimam, mas, mesmo assim, não a fazem desaparecer, pois seria o fim do lucro. Rejeita-se a cremação, visto que os restos mortais desapareceriam demasiadamente rápido. Então, o enterro é a forma ideal para destinar o corpo morto. Ariès (2012, p. 95) comenta a forma de impulsionar as vendas da indústria funerária em Nova York: "[...] As *funeral homes* são anunciadas nas rodovias ou ruas por uma publicidade flagrante e 'personalidade' (com o retrato do diretor)". Além disso, o local de morrer deixa de ser o antro familiar e passa a ser o hospital.

A Sociologia e a Psicanálise vão analisar essas transformações. Ariès (2012) classifica que uma sociologia da morte começou com o artigo *The pornography of death*, de Geoffrey

Gorer, publicado no ano de 1955. Nesse artigo, Gorer analisa a morte tomando o lugar do sexo como *tabu-mor*. Esse autor mostra que o luto está associado a uma reclusão, pois só assim é possível exprimir os sentimentos. Ou seja, fora da vida pública e da vista dos outros. Ariès (2012) observa:

[...] Rejeita os consternados impenitentes para o lado dos associiais. Quem quiser poupar-se desta experiência, deve, portanto, conservar a máscara em público e só tirá-la na mais estrita intimidade: "Chora-se", diz Gorer, "apenas, em particular, como nos despimos e descansamos apenas em particular", às escondidas, *if it were an analogue of masturbation* [como se fosse análogo da masturbação] (ARIÈS, 2012, p. 241).

Ariès (2012) esclarece como a morte tomou do sexo o lugar de maior tabu, deixando de ser comentada nas relações pessoais. O historiador exemplifica que, antigamente, as crianças eram informadas de que elas haviam nascido dentro de um repolho, para suprimir o conhecimento do ato sexual. Já quanto à morte, era comum que meninos e meninas assistissem à cena de despedida no quarto do moribundo. Porém, a partir da segunda metade do século XIX, não há mais essa participação. Aos poucos, o interdito da morte também chegou às crianças: quando elas percebem a ausência de um familiar e perguntam o porquê, respondem-lhes que viajou para um lugar distante ou que está em um lindo jardim.

Neste ponto, nos é adequado esclarecer o que é o *tabu*, bem como a sua relação com a morte. Para isso, vale-nos, de início, uma obra centenária de Sigmund Freud, *Totem e Tabu* (1903). Contudo, o nosso foco será destinado ao *tabu*, mesmo sabendo a imbricação entre os dois pontos centrais (o totem e o tabu). Entendemos que o referido texto se inicia a partir de uma reflexão descritiva acerca das sociedades primitivas, a fim de analisar a gênese do totemismo das figuras e símbolos venerados e os surgimentos das leis de proibição ao incesto, assim como a relação com os neuróticos pela Psicanálise.

O termo *tabu* tem origem polinésia e, devido a sua gênese e contexto etimológico, Freud (2016) observa que "é difícil para nós encontrar uma tradução para ele, desde que não possuímos mais o conceito que ele conota" (p. 18). Essa dificuldade a partir do termo também é verificada nos vocábulos equivalentes para os antigos romanos ("*sacer*"), gregos ("*ayos*") e hebreus ("*kadesh*").

Em análise inicial, o termo denota ideias contrárias de significado, pois pode estar relacionado ao que é "sagrado" e "consagrado", bem como, em contrapartida, designar o que é

"misterioso", "perigoso", "proibido", "impuro". Seguindo essa reflexão, Freud comenta: "o inverso de 'tabu' em polinésio é 'noa', que significa 'comum' ou 'geralmente acessível'. Assim, 'tabu' traz em si um sentido de algo inabordável, sendo principalmente expresso em proibições e restrições" (p. 18).

Sigmund Freud também recorre a outras fontes, como a *Encyclopaedia Britannica* (1910-11), elaborada pelo antropólogo Northcote W. Thomas, a fim de obter uma abordagem imparcial antes de sua reflexão. No mencionado volume consultado pelo psicanalista, *tabu*, em *lato sensu*, é associado aos poderes derivados do *mana* e aos comunicados também derivados deste. Ademais, entre os objetivos do *tabu*, destacamos um, "[...] à precaução contra os perigos decorrentes do manuseio ou entrada em contato com cadáveres, ingestão de certos alimentos etc.; [...]" (FREUD, 2016, p. 19).

Mais à frente, no texto, percebemos que o *tabu* se desenvolveu tendo como base atitudes emocionais ambivalentes, exemplificado por Freud com as relações com os mortos e o enlutamento. Assim, podemos destacar tal trecho à luz da perspectiva psicanalítica: "O tabu sobre os mortos surge, como os outros, do contraste existente entre o sofrimento consciente e a satisfação inconsciente pela morte que ocorreu", e também "uma vez que essa é a origem do ressentimento da alma do morto, segue-se naturalmente que os sobreviventes que mais terão a temer serão aqueles que eram anteriormente os seus mais chegados e queridos" (FREUD, 2016, p. 49).

Em nosso caso, ao pensarmos o *tabu* da morte, principalmente no que tange a sua abordagem discursiva, podemos agregar à reflexão as observações de Foucault, ao se tratar de outro tema, o sexo. No primeiro tomo de *A História da Sexualidade*, o filósofo discorre acerca do discurso criado sobre o sexo, com ênfase nos séculos XVII e XVIII. Ao pensar o poder da Igreja sobre as pessoas, Foucault (1999b) relata os direcionamentos da pastoral cristã a partir de um imperativo sobre o sexo a fim de ser aceitável e tecnicamente útil. Assim, o filósofo comenta: "Coloca-se um imperativo: não somente confessar os atos contrários à lei, mas procurar fazer de seu desejo, de todo o seu desejo, um discurso" (p. 24). Também é percebido que todas as censuras vocabulares com relação ao sexo, têm, por finalidade, a disciplinarização.

Inerente à ação de disciplinar, estão outros vocábulos: gerenciamento, regulação, administração – todos ligados ao poder sobre o corpo (o biopoder). "O sexo não se julga apenas, administra-se. Sobreleva-se ao poder público; exige procedimentos de gestão; deve

ser assumido por discursos analíticos", destaca Foucault (1999b, p. 27). Para além, ao discurso do sexo é atribuído outra palavra, "polícia": "Polícia do sexo: isto é, necessidade de regular o sexo por meio de discursos úteis e públicos e não pelo rigor de uma proibição" (p. 28).

Podemos também incluir à reflexão a proferição que consta no texto *A ordem do discurso*. Neste, Foucault observa as relações na interdição da palavra que, entre as causas, encontra-se o tabu do objeto (FOUCAULT, 1999c, p. 6). Ao alargarmos as derivantes centrais – a sexualidade e a política – e incluirmos a morte, podemos perceber que ela foi, e ainda é, um discurso de dominação: a Igreja, com as atitudes em vida sempre voltadas a uma boa morte (a saber, a conquista do Paraíso); as ciências, com vistas também a evitar a morte (como, no Medievo, a busca da alquimia pelo Elixir da Longa Vida); a Filosofia, o fim da vida como gênio inspirador do filosofar (qual dito por Sócrates); entre outros. Assim, constatamos que há dominação no discurso da morte. Logo, podemos inferir como derivante de um *tabu*, pois, mesmo que haja dominação discursiva, e essa dominação coloque às bocas falantes o discurso, qual o sexo analisado por Foucault, a morte é um "espaço não-territorializado", ou seja, dela não se sabe – e do que não se sabe, tem-se medo.

Certeau (1998) também pensou a morte inserida na relação com o indivíduo e seu cotidiano. Assim, o autor faz uma interessante reflexão sobre o fim da vida, ao relacioná-lo a um "outro lugar", bem como a direcionar a morte a um interdito em nossos dias:

Considerada por um lado um fracasso ou uma parada provisória da luta média, subtraída por outro lado à experiência comum, chegando portanto ao limite do poder científico e escapando às práticas familiares, a morte é o outro lugar. Numa sociedade que só conhece oficialmente "repouso" como inércia ou desperdício, ela é deixada, por exemplo, às linguagens religiosas fora de moda, entregue a ritos agora desprovidos das crenças que os habitavam. Ela é posta nesses espaços de antanho, também 'deslocados' pela produtividade científica, que fornecem ao menos algo para soletrar em alguns signos (agora indecifráveis) esta coisa privada de sentido. [...] Nos repertórios religiosos, diabólicos, de feitiçaria ou de fantasia, léxicos marginalizados, o que se depõe em segredo ou ressurge mascarado é a morte que agora se tornou impensável e inominável (CERTEAU, 1998, p. 295).

Mesmo sabendo que há um discurso sobre a morte, desde as ciências às conversações do cotidiano, consideramos que impele ao desconhecido – por isso, mesmo assim, sendo também um interdito pelos pontos inconclusivos de argumentação. Esses pontos inconclusivos podem ser associados à proteção do inconsciente em entender nossa finitude, pois, em gênese

consciente, entendemo-nos a partir da existência e do pensar. Portanto, há uma barreira para a reflexão do não-existir e do não-pensar. Conquanto, a se tratar de um interdito, há estudos que mostram uma propagação de um discurso coletivo sobre a morte no imaginário humano.

Sob a ótica geral da retrospectiva do indivíduo diante da morte, a observar desde as relações primitivas aos tempos modernos, o historiador Michel Vovelle, na obra *Ideologias e Mentalidades*, defende a existência de um inconsciente coletivo por meio da modalidade analítica da *História das mentalidades*. Nesta perspectiva, há a busca do entendimento de como o ser narra e vive a própria condição de convívio social e natural. Aspectos que priorizam a relação com o outro e com o ambiente, bem como as condições naturais, refletidas nas atitudes e nos comportamentos coletivos.

Entre os setores de análise para o estudo das atitudes coletivas, Vovelle (1991, p. 129) destaca a relação do indivíduo com a morte, dizendo que esta representa uma "invariante" ideal e essencial na experiência humana. No entanto, para essa observação, o historiador relata a necessidade de uma análise vertical da história da morte, sem delimitar uma causalidade mecânica inerente à compreensão coletiva. A análise segue três níveis: *morte consumada*, *morte vivida* e *discurso sobre a morte*.

A primeira, a *morte consumada*, é o fato bruto da mortalidade, a aparecer nas curvas demográficas desde suas origens. Esse nível é classificado como um modelo antigo, embora incessantemente reanimado pelos surtos de epidemias e pestes que acometem cada localidade (VOVELLE, 1991).

O segundo nível de análise da história da morte, denominada de *morte vivida*, compreende os costumes relacionados a fatores que incluem desde o corpo enfermo ao corpo morto, bem como a concepção do pós-morte. Incluem-se, então, ritos e práticas funerárias, atitudes religiosas e cívicas que, para o historiador, se constitui sob uma estrutura de sistema e rede articulados entre si. Nessa perspectiva, Vovelle (1991, p. 131) conclui: "[...] Não creio que tenha havido, jamais, tempo algum em que a morte humana pudesse ter sido 'natural', como se escreveu, isto é, aceita serenamente, sem temor nem apreensão".

Já o *discurso da morte* é o terceiro e último nível proposto por Vovelle (1991). O historiador diz que o segundo nível, a *morte vivida*, origina o *discurso da morte* por uma transição sutil. Isso é visto, por exemplo, em aspectos que caracterizam a sensibilidade à morte, a repetição

dos gestos e a expressão de angústia à luz do decorrer da história, pois já se configurava um discurso coletivo, mesmo que, de início, fosse inconsciente.

Acerca desse último nível, também é destacado o discurso filosófico, científico e cívico sobre a morte. Sob o marco temporal, tem origem no fim do século XVIII – época que foi marcada pela proliferação da morte na literatura. Logo, observa-se a preocupação com a morte envolvida em um imaginário coletivo.

Esses níveis apresentados acima podem ser percebidos claramente nos tempos hodiernos. Mesmo a morte sendo um interdito, o imaginário coletivo não encerra de proliferar mensagens relacionadas, presente nas representações coletivas, principalmente, pelas mídias de comunicação. "[...] Atualmente, o discurso livre sobre a morte deve ser procurado nas fontes mais diversas veiculadas pelos mídia: na canção, rádio, televisão, filme, romance de folhetim, fotonovela, publicidade e história em quadrinhos", defende Vovelle (1991, p. 142). Podemos atualizar o pensamento do historiador incluindo, além das tradicionais mídias de massa, as redes sociais digitais. Agora, há a possibilidade de uma auto-comunicação de massa (CASTELLS, 2015). Esse aspecto proporcionado pelo desenvolvimento tecnológico será mais bem abordado no próximo capítulo.

Logo, as atitudes do indivíduo frente à morte atravessam o decorrer dos séculos até chegar aos nossos dias. Essa constatação feita por historiadores como Michel Vovelle é ponto central na *História das mentalidades*, em que se observa concomitantemente à evolução das culturas, o domínio de atitudes coletivas inconscientes (VOVELLE, 1996, p. 12).

A pesquisadora Paula Guimaraes Simoes colocou em prática as observações de Vovelle (1996) sobre os níveis da morte. Em seu estudo, Simoes (2015) tomou como objeto de análise a morte do ator americano Robin Williams e do político brasileiro Eduardo Campos. O objetivo da investigação foi apreender de que maneira tais acontecimentos foram construídos nos discursos midiáticos – assim, a escolha das duas figuras públicas.

Simoes (2015) destaca um papel importante da mídia na relação entre morte e cena pública, pois, como defende a autora, "[...] a mídia participa não apenas da divulgação dessas mortes, mas de sua própria constituição na cena pública – afinal, é, sobretudo, através dela que acessamos notícias, comentários e repercussões em torno da morte de uma personalidade" (p. 2). Esse é um traço importante da vivência da morte do outro nos tempos hodiernos.

Tanto a morte do ator Robin Williams quanto à morte do político Eduardo Campos foram abordadas de maneira ampla pela mídia. Assim, com a investigação, podemos perceber aspectos que derivam da morte, como a experiência de luto – na qual a família de Williams optou por um funeral privado; já a experiência de luto a partir da morte de Eduardo Campos foi vivenciada de maneira pública, a conter, em seu velório, milhares de pessoas.

Outros aspectos também são relevantes na análise de Simoes (2015), como a abordagem midiática acerca da causa de morte de figuras públicas. Esse ponto é uma característica de nosso tempo, pois impulsiona o discurso público da morte e sua concepção no imaginário coletivo, a conter as causas – abordadas, frequentemente, de maneira a serem evitáveis.

Frente às transformações ocorridas acerca das atitudes diante da morte, parece-nos propício agora trazermos a perspectiva dos estudos sociológicos modernos no intuito de complementarmos o caminho rumo a uma pesquisa que se apoia no paradigma da complexidade. Nesse sentido, vamos observar os estudos de Elias (2001) e Mauss (2003).

O sociólogo alemão Norbert Elias, em *A solidão dos moribundos*, analisa o tabu da morte e do morrer enraizado nas sociedades ocidentais modernas. Em forma ensaística, o autor retrata como as pessoas lidam com a morte e o ato de morrer e, principalmente, como há uma dificuldade na relação com os moribundos.

À ótica de Elias (2001), há um *problema social* da morte. Isso se dá pela dificuldade com que os vivos têm de se identificarem com os moribundos. Sendo assim, a morte é um problema dos vivos. O problema também está nas atitudes para com o fim da vida e com o outro que está próximo a esta situação.

Diretamente ligado ao tabu da morte nas sociedades modernas, há o crescimento da expectativa de vida. Elias (2001, p. 14) exemplifica que "[...] Entre os cavaleiros do século XIII, um homem de quarenta anos era visto quase como um velho; nas sociedades industriais do século XX, ele é considerado quase jovem – com diferenças específicas de classe". Essa maior longevidade está relacionada à diminuição da violência, prevenção às doenças, além da diminuição da fome pelas ações de políticas públicas.

Ainda sob uma comparação, há o resgate da visão da morte na Idade Média. Na era medieval a morte era um tema mais aberto e frequente para o homem da época, como mostra a literatura popular em que há mortos ou mesmo a morte "em pessoa". Ainda que com diferenças entre os pontos de vista, as observações de Norbert Elias nos remetem às

investigações de Ariès (2012, 2014), em que o historiador retrata a morte no Medievo como "domada". Elias (2001) a caracteriza como "mais familiar", por estar presente no cotidiano das pessoas. Essas asserções não se empregam após as sociedades pós-industriais, pois a morte foi recalcada a algo que não deve ser falado.

No cotidiano da vida prática atual, os hospitais são os locais destinados aos moribundos e ao morrer. São esses mesmos locais que aplicam rotinas institucionalizadas à situação do fim da vida. Para Elias (2001, p. 36) essas rotinas são destituídas de sentimentos com os doentes e contribuem para o isolamento dos moribundos.

De maneira específica, o isolamento dos moribundos é originado também pela incapacidade do sujeito lidar com a morte, pois a vulnerabilidade do outro faz lembrar a própria finitude. O sociólogo relata que "[...] as visões de uma pessoa moribunda abalam as fantasias defensivas que as pessoas constroem como uma muralha contra a ideia de sua própria morte" (ELIAS, 2001, p. 16-17). Além disso, Elias (2001) relaciona essas pontuações ao processo civilizador ao comentar que:

A morte é um dos grandes perigos biossociais na vida humana. Como outros aspectos animais, a morte, tanto como processo quanto como imagem mnemônica, é empurrada mais e mais para os bastidores da vida social durante o impulso civilizador. Para os próprios moribundos, isso significa que eles também são empurrados para os bastidores, são isolados (ELIAS, 2001, p. 19).

Para termos uma visão mais abrangente da relação entre o indivíduo e a morte à ótica interdisciplinar, parece-nos propício resgatar as observações de Marcel Mauss. O também sociólogo, além de antropólogo, realizou um estudo para investigar a morte em sociedades não-ocidentais. Esse estudo, chamado *Efeito físico no indivíduo da ideia de morte sugerida pela coletividade*, tem bases metodológicas na Psicologia e na Sociologia.

Mauss (2003) defende a existência de uma obsessão pela ideia de morte em algumas sociedades. De origem puramente social, essa obsessão foi capaz de causar danos nas estruturas mentais e físicas, a ocasionar a morte de indivíduos sem avarias para tal resultado. A pesquisa é sobre as sociedades australianas e neozelandesas.

O sociólogo, ao analisar a sociedade australiana, observa que nesse local o povo tem características de forte recuperação e regeneração de ferimentos. No entanto, esse fator não se faz valer se o indivíduo acreditar que o ferimento causado está relacionado à magia, como

relata o autor: "[...] Um indivíduo é ferido, mesmo levemente; ele não tem nenhuma chance de se restabelecer se acredita que a lança está enfeitiçada; outro quebra algum membro, e só se restabelecerá rapidamente no dia em que tiver feito as pazes com as regras que violou, e assim por diante" (MAUSS, 2003, p. 352).

Na pesquisa de Mauss (2003), há o exemplo de um jovem que havia roubado um marsupial. Antes de ter a permissão, o jovem comeu o animal. Na localidade, os velhos descobriram e, então, o garoto se considerou amaldiçoado: "[...] Deitou-se, por assim dizer sob o efeito dessa crença, e não voltou mais a se levantar, morrendo em três semanas" (MAUSS, 2003, p. 354). O sociólogo denomina casos parecidos como uma "sugestão de morte".

Já no caso neozelandês, também há uma forte crença de que a magia ou o pecado podem fazer morrer. Na pesquisa, há o resgate de observações em que mostram a morte no povo maori. Nestes casos, ao sentirem pequenas indisposições, não lutam para voltar ao estado saudável. Apenas "[...] enrolam-se em seus cobertores e deitam-se precisamente para morrer" (MAUSS, 2003, p. 359).

O povo maori elege quatro formas de causas de morte: "[...] a) morte pelos espíritos (violação de tabu, magia etc.); b) morte na guerra; c) morte por decadência natural; d) morte por acidente ou suicídio. E eles atribuem à primeira dessas causas a maior importância" (MAUSS, 2003, p. 359).

Mauss (2003), a partir de suas análises nos casos de morte nas sociedades australianas e neozelandesas, conclui que há forte indício da existência de medo e pânico envolvendo essas perspectivas que desorganiza a consciência tão abruptamente, a se manifestar até mesmo no instinto de conservação. Ademais, o sociólogo pontua que: "[...] O elo psicológico é visível, sólido: a consciência. Mas ele é frágil; o indivíduo enfeitiçado ou em estado de pecado mortal perde todo o controle de sua vida, toda escolha, toda independência, toda personalidade" (MAUSS, 2003, p. 364).

A investigação de Mauss (2003) mostrou que há fatores psicológicos diretamente ligados à consciência de morte e também que esses mesmos fatores refletem na condição física dos indivíduos. O elo, então, seria a consciência. Parece-nos propício analisarmos o que está

submergido ao consciente humano, ou seja, o inconsciente¹⁶. Para isso, vamos buscar apoio nos estudos psicanalíticos.

A Psicanálise foi desenvolvida pelo médico austríaco Sigmund Freud (1856 – 1939), há mais de 100 anos. Freud, pai da Psicanálise, propôs um método de análise do indivíduo a partir da interpretação de conteúdos inconscientes. Essas interpretações da subjetividade giram em torno de representações que envolvem a palavra, ação e imaginário, por meio de métodos como a associação livre e a transferência.

Podemos destacar a morte na Psicanálise a abarcar várias instâncias, como a percepção de que há uma finitude, quando criança, bem como o luto e as pulsões. Começemos, então, pela última, as pulsões.

A pulsão¹⁷, nas obras de Freud, está relacionada entre a fronteira mental e a do corpo físico. Ela é originada dentro do organismo e se direciona à forma psíquica como uma ligação entre as duas instâncias. A força que as conecta não imprime um impacto momentâneo, sendo sempre uma ação constante de dentro do organismo para fora (FREUD, 1996a). Freud (1996a) relaciona ao conceito de pulsão a palavra "necessidade" – sendo essa eliminada pela "satisfação" e também provocada pela repetição (FREUD, 1996b, p. 32-33) –, bem como a fatores mais específicos de "pressão" [*Drang*], "finalidade" [*Ziel*], "objeto" [*Objekt*] e "fonte" [*Quelle*] (FREUD, 1996a).

Acerca da magnitude do conceito de pulsão, nos deparamos com dois desdobramentos basilares: a pulsão de vida, ou de Eros, e a pulsão de morte, ou de Tânetos. A primeira está relacionada ao instinto de reprodução e à preservação da vida. Nesta estão nossos laços afetivos e amorosos para conosco e para com os outros. A segunda, correlata ao tema de nossa

¹⁶ Por inconsciente, entendemos uma forma psíquica sistematizada. Essa sistematização é dotada de atividades próprias, independentes da consciência. Esta, a consciência, segundo Freud (1996c, p. 174), em *O inconsciente*, "torna cada um de nós cômico apenas de seus próprios estados mentais". Além disso, também podemos destacar que, entre as duas formas psíquicas, o consciente e o inconsciente, "[...] a análise revela que os diferentes processos mentais latentes que inferimos desfrutam de alto grau de independência mútua, como se não tivessem ligação um com o outro, e nada soubessem um do outro. Nesse caso, devemos estar preparados para supor a existência em nós não apenas de uma segunda consciência, mas também de uma terceira, de uma quarta, talvez de um número ilimitado de estados de consciência, todos desconhecidos para nós e desconhecidos entre si" (FREUD, 1996c, p. 175). Também podemos ressaltar: "[...] O inconsciente abrange, por um lado, atos que são meramente latentes, temporariamente inconscientes, mas que em nenhum outro aspecto diferem dos atos conscientes, e, por outro lado, abrange processos tais como os reprimidos, que, caso se tornassem conscientes, estariam propensos a sobressair num contraste mais grosseiro com o restante dos processos conscientes" (FREUD, 1996c, p. 177). Para saber mais, vide *A interpretação dos Sonhos* e *O Ego e o Id*.

¹⁷ Limitaremos-nos à explicação elementar do que é pulsão. Para aprofundar o conceito, vide obras de Sigmund Freud *Os instintos e suas vicissitudes*, *Para além do princípio do prazer*, *O mal-estar na civilização*, entre outros textos do autor.

pesquisa, é fundamentada pelo viés dos estudos da biologia e se refere aos mecanismos que propulsionam a todos os seres vivos a tendência ao retorno do estado inorgânico.

Podemos nos debruçar mais aos aspectos da pulsão de morte. Esse conceito aparece, primeiramente, na obra *Para além do princípio do prazer*, publicada no ano de 1920. No entanto, cinco anos antes, em 1915, Freud já refletia sobre a morte no ensaio *Considerações atuais sobre a guerra e a morte* (FREUD, 2009). Ao analisarmos este período em que o escrito foi publicado, podemos perceber a relevância que tinha o tema da morte, que pairava sobre toda a Europa, pois, um ano antes, havia começado a Primeira Guerra Mundial.

A Guerra afetou diretamente o seio da família de Freud e lhe foi propício detectar como o homem agia sob os impulsos de destruição. À época, ao relato de Peres (2011), dois de seus filhos "[...] encontram-se na guerra, e a expectativa angustiante de notícias o acompanha. Ele será avisado de que uma bala atravessara o gorro e outra havia roçado o braço de seu primogênito que lutava na Galitzia" (PERES, 2011, p. 108-109).

No início da segunda parte do referido texto, há uma reflexão sobre a atitude do indivíduo frente à morte quanto à sua essência. Segundo Freud (2009), existe uma tendência humana de evitar a morte e tentar silenciá-la. De forma precisa, o psicanalista conclui que ninguém acredita na própria morte, existindo, até, no inconsciente, a convicção de uma imortalidade. Nessa perspectiva, comenta que "[...] A morte própria é, pois, inimaginável, e todas as vezes que tentamos [fazer dela uma ideia] podemos observar que, em rigor, permanecemos sempre como espectadores" (FREUD, 2009, p. 19).

Ademais, podemos resgatar que, à época da Guerra, é forte o imaginário popular construído acerca do herói proveniente do campo da ficção, como a literatura e o teatro. No entanto, na vida prática essa consideração convencional da morte deve ser excluída, pois "[...] os homens morrem realmente, e já não um de quando em quando, mas muitos, frequentemente dezenas de milhares num dia" (FREUD, 2009, p. 21).

Especificamente, sobre o termo psicanalítico, no que tange à própria denominação de "pulsão de morte" dada à vontade de destruição e da tendência à desintegração, Freud (2009) a distingue da "pulsão de vida", pois esta, para ele, representa as pulsões eróticas e estão relacionadas à vida. Já a pulsão de morte, ao ser externalizada, se torna uma pulsão destruidora com a ajuda de órgãos específicos. Esta pulsão está ligada ao fator biológico de autopreservação, pois "o ser vivo protege de certo modo a sua própria vida, destruindo a vida

alheia. Mas uma parte da pulsão de morte permanece ativa no interior do ser vivo" (FREUD, 2009, p. 44-45).

Sob a ótica da vida cotidiana, Freud (2009) resgata a personificação da pulsão de morte a partir da linguagem: "A exclamação 'Que vá para o diabo!', que com tanta frequência acode aos nossos lábios para encobrirmos jocosamente o nosso mau humor e que, de facto, quer dizer 'Que o leve a morte!', é, no nosso inconsciente, um sério e violento desejo de morte" (FREUD, 2009, p. 28).

Essa observação da vida prática é explicada pela própria ação no inconsciente direcionado a um outro objeto, a aceitar a morte de um estranho ou de um inimigo. Diferentemente de nossos ancestrais pré-históricos, "[...] o nosso inconsciente não induz ao assassinato, apenas o pensa e deseja" (FREUD, 2009, p. 28).

Podemos, com base nos escritos de Freud, também constatar que a pulsão de vida e a pulsão de morte se cruzam, pois "[...] todas as nossas relações amorosas, mesmo as mais íntimas e ternas, implicam, salvo em raríssimas situações, um fragmento de hostilidade que pode estimular o desejo inconsciente de morte" (FREUD, 2009, p. 30).

A contemplar esse aspecto em que há relação direta entre as pulsões, Laplanche (1985, p. 127) observa que a energia apresentada na pulsão de morte é retirada da pulsão sexual, libidinal. O apontamento desse psicanalista vai além ao concluir que: "[...] a pulsão de morte é o princípio construtivo, a própria alma da circulação libidinal" (LAPLANCHE, 1985, p. 127).

Ainda em nossa análise sobre os estudos da Psicanálise, podemos destacar outra obra elementar para o entendimento da pulsão de morte. Trata-se do livro *Para além do princípio do prazer*, publicado em 1920 por Freud. É neste exemplar que termos como *Eros*, *pulsão de morte* e *compulsão à repetição* são delimitados (LAPLANCHE, 1985, p. 109, grifo do autor).

No começo da referida obra, Freud (1996b) delimita o que seria o prazer e o desprazer, sendo que "[...] o desprazer corresponda a um *aumento* na quantidade de excitação, e o prazer, a uma *diminuição*" (FREUD, 1996b, p. 17-18, grifo do autor). Isso no interior do aparelho mental que, sobretudo, se esforça a manter um baixo nível de excitação, ou, pelo menos, manter esse nível constante.

Neste caso, também podemos sublinhar a compulsão à repetição associada a uma satisfação. A compulsão, desta forma, não se diferenciaria da encontrada em neuróticos. Nas relações

humanas, Freud (1996b, p. 31-32) exemplifica com as ocorrências que se repetem ao longo da vida, como um "[...] amante cujos casos amorosos com mulheres atravessam as mesmas fases e chegam à mesma conclusão".

Em perspectiva específica quanto à pulsão de morte, Freud (1996b) relata que, na forma anterior, dos instintos, os que estão relacionados ao ego pendem para a morte; já os instintos que estão inclinados ao fator sexual pendem para a vida: "A essência de nossa investigação até agora foi o traçado de uma distinção nítida entre os 'instintos do ego' e os instintos sexuais, e a visão de que os primeiros exercem pressão no sentido da morte e os últimos no sentido de um prolongamento da vida" (FREUD, 1996b, p. 53).

A compulsão à repetição é associada aos instintos do ego, sendo que estes se originam da animação da matéria inanimada e, como reação, procuram restaurar o estado inanimado (FREUD, 1996b, p. 53). Logo, Freud (1996b) conclui que os instintos de vida surgem como rompedores de paz e o resultado para essa tensão é o alívio sentido como prazer. Já os instintos de morte, para o psicanalista, efetuam seu trabalho discretamente. Freud chega a comentar que "[...] o princípio de prazer parece, na realidade, servir aos instintos de morte" (FREUD, 1996b, p. 71).

Outro ponto relacionado à morte nas obras psicanalíticas foi sobre o luto. Freud (2011) bem tratou esse tema em seu livro *Luto e melancolia*, publicado no ano de 1915.

Na referida obra, o luto é conceituado como "[...] a reação à perda de uma pessoa querida ou de uma abstração que esteja no lugar dela, como pátria, liberdade, ideal etc." (FREUD, 2011, p. 47). Nesse sentido, com as observações no cotidiano de seu consultório, Freud constatou em muitas pessoas que no lugar do luto haveria uma melancolia, sendo que esta seria caracterizada como "[...] um desânimo profundamente doloroso, uma suspensão do interesse pelo mundo externo, perda da capacidade de amar, inibição de toda atividade e um rebaixamento do sentimento de autoestima" (p. 47). Logo, as implicações a isso estariam ligadas a fatores patológicos. As pessoas que estavam melancólicas apresentavam autorrecriações e autoinsultos, bem como, até, a criar uma expectativa delirante de punição.

Em comparação aos dois estados, Freud (1996b) pontua que:

[...] O luto profundo, a reação à perda de uma pessoa amada, contém o mesmo estado de ânimo doloroso, a perda de interesse pelo mundo externo – na medida em que este não faz lembrar o morto –, a perda da capacidade de

escolher um novo objeto de amor – em substituição ao pranteado – e o afastamento de toda e qualquer atividade que não tiver relação com a memória do morto (FREUD, 1996b, p. 47).

Nas observações anteriores, percebemos que, com a morte de alguém amado, pode haver tanto um estado de luto, bem como, em vez desse, a melancolia. Brevemente, podemos entender que no caso do luto, mesmo ocorrendo forte ânimo doloroso, é uma condição comum e passageira a quem estiver nessa situação.

Nossa visão relacionando a morte à ótica da Psicanálise se ateve aos estudos de Freud até agora. Essa farta produção é resultado direto do cotidiano de sua vivência. Leitores e influenciados pelo psicanalista observam que nem mesmo o pai da Psicanálise deixou de sofrer as mazelas causadas pela morte – ou pelo afastamento de um objeto amado.

Peres (2011) relata que Freud sofria de temores relacionados à morte: o temor da perda dos filhos e o temor à iminência do afastamento de um discípulo idealizado, pois este lhe indicava a decisão de abandoná-lo nos árduos estudos pelo avanço da Psicanálise. O autor ainda ressalta que, na vida de Freud, "morte e desilusão são os dois temas que o acompanham. A morte esvazia o mundo, a desilusão e a tristeza abatem-se sobre o eu (ego) e do mesmo modo o esvaziam" (PERES, 2011, p. 111).

Becker (2016) também comenta a presença do pensamento sobre a morte no cotidiano do psicanalista: "[...] Ao contrário da maioria dos homens, Freud estava consciente da morte como um problema muito pessoal e íntimo. Foi perseguido pela ansiedade da morte a vida toda, e admitia que não se passava um dia em que não pensasse nela" (BECKER, 2016, p. 109).

Ainda segundo Becker (2016), a relação entre a vida de Freud e o tema da morte vai além. A citação é longa, mas destacamos a importância para entendermos o cotidiano de vivência em que a Psicanálise foi desenvolvida, sobretudo, ligada ao tema da morte:

As experiências de Freud parecem mostrar duas diferentes abordagens ao problema da morte. A primeira é o que poderíamos chamar de compulsividade razoavelmente corriqueira, uma brincadeira mágica com a ideia de morte. Por exemplo, parece que ele brincou com a data de sua morte a vida toda. Seu amigo Fliess brincava misticamente com números, e Freud acreditava nas ideias do amigo. Quando Fliess predisse a morte de Freud aos 51 anos, de acordo com os seus cálculos, Freud 'achou mais provável que fosse morrer na casa dos quarenta, de ruptura do coração'. Quando os 51 anos se completaram sem novidade, 'Freud adotou outra crença supersticiosa

– a de que tinha que morrer em fevereiro de 1918'. Com frequência, escrevia e falava a seus discípulos sobre o seu envelhecimento, dizendo que não lhe restava muito tempo de vida. Ele temia, em especial, morrer antes de sua mãe, porque ficava horrorizado ao pensar que ela pudesse ter que receber a notícia da morte dele, o que a faria sofrer. Tinha temor semelhante com relação a morrer antes do pai. Mesmo quando jovem, tinha o hábito de se despedir dos amigos dizendo: 'Adeus, é possível que você não me veja mais' (BECKER, 2016, p. 109).

Sob essas observações acerca da vida de Freud, podemos perceber que Ernest Becker também foi um estudioso de sua obra. Em *A negação da morte*, Becker (2016) relata que o medo da morte é universal da condição humana.

Além das conclusões alhures levantadas sobre a obra de Freud, Becker (2016) nos traz a observação de outro psicanalista, Otto Rank, ao mencionar que "[...] o temor da morte que o ego sente é atenuado pela matança, pelo sacrifício do outro; através da morte do outro, a pessoa se livra da penalidade de morrer, de ser morto" (BECKER, 2016, p. 105). Ao discernir essa observação de Rank, Becker (2016, p. 105) comenta que "[...] matar é uma solução simbólica de uma limitação biológica; ela resulta da fusão do nível biológico (angústia animal) com o símbolo (medo da morte) no animal humano".

As contribuições de Jacques Lacan também foram importantes para a evolução dos estudos psicanalíticos. Lacan defende o poder da linguagem para exprimir a agressividade, como destaca Ferrari (2006, p. 51-52) "[...] existe a agressividade, mas ela pode ser sublimada, pode ser recalcada, não precisa ser atuada, pois o humano conta com o recurso da palavra, da mediação simbólica".

Lacan, em seu texto *A agressividade em psicanálise*, proveniente de um seminário apresentado pelo psicanalista em 1948, destaca cinco teses acerca da agressividade à ótica psicanalítica. Nesse sentido, podemos destacar algumas assertivas. Primeiramente, Lacan (1998, p. 105) propõe que a agressividade se manifesta numa experiência subjetiva. A agressividade, então, é colocada em prática como intenção de agressão e com imagens de desmembramento corporal. Nesta última característica, Lacan (1998, p. 107, grifo do autor) comenta: "as imagens de castração, emasculação, mutilação, desmembramento, desagregação, eventração, devoração, explosão do corpo, em suma, as *imagos* que agrupei pessoalmente sob a rubrica, que de fato parece estrutural, de *imagos do corpo despedaçado*".

Ao ler Lacan, Ferrari (2006) observa que a agressividade é fundamentada pela identificação narcísica e pela estrutura do *eu*. A autora também pontua as observações do psicanalista: "[...] não há identificação sem agressividade e tampouco agressividade sem identificação. Tal identificação supõe um desgarramento original do sujeito, deixando na subjetividade a paranoia original, ou seja, a marca da relação agressiva com o outro", e conclui que "assim, a relação com o outro é fundamentalmente agressiva, ainda que sublimada" (FERRARI, 2006, p. 56).

Nesse percurso, pudemos entender, à ótica da Psicanálise, alguns pontos basilares relacionados ao nosso tema, como a pulsão de morte, o luto e as condições agressivas. No entanto, ainda nos faltou esclarecer em que estágio do desenvolvimento individual a morte é percebida.

As primeiras ausências da mãe, nos meses iniciais de vida, são vivenciadas pela criança como morte, já que a genitora não é onipresente. A criança, então, se sente desamparada e relaciona a morte como ausência, perda e separação (KOVÁCS, 1992, p. 3). Em passo contrário, a relação materna, acolhedora e receptiva, é responsável por uma figura maternal da morte. Sob essa lógica, Kovács (1992, p. 3) esclarece que "[...] esta representação provavelmente é bastante acentuada em indivíduos que tentam suicídio diante de situações insuportáveis, ou que originam impasses profundos".

Kovács (1992, p. 53), à luz do estudo realizado por Nagy (1959), também observa que até os 5 anos de idade não há noção de morte como definitiva, ela está associada a um sono ou a uma separação reversível. Entre os 5 e 9 anos a morte é personificada como alguém que vem buscar a pessoa. Neste mesmo período, a criança já percebe a morte como algo irreversível, mas não como universal. As crianças só entendem a morte como a cessação de atividades que ocorrem dentro do corpo e sua universalidade a partir dos 10 anos de idade.

No entanto, Kovács (1992) relata que o contato que a criança tem com conteúdos relacionados à morte leva o caráter associativo à outra instância. A criança, ao ser espectadora de filmes, TV e fatos presenciados começa a conviver com a concretude da morte. Neste caso, o fim da vida toma caráter de violência e repentinidade. Como forma de proteção, há a crença de que a morte só ocorre com os outros (KOVÁCS, 1992).

Diferentemente da infância, a adolescência é um período do desenvolvimento em que o indivíduo sabe que a morte não é reversível, portanto, o inconsciente não atua como fator de

proteção. Porém, neste período em que os níveis hormonais estão em alta, o adolescente conclui que a morte ocorre por imperícia, sendo ele um herói que sempre vencerá a morte (KOVÁCS, 1992). A aceitação da ocorrência da própria morte só será processada a partir da primeira fase da vida adulta.

Podemos incluir outra pontuação acerca da concepção de morte e de morrer a partir da ótica de pessoas que estão próximas ao fim da vida. Sobre esse assunto, a psiquiatra suíça Elisabeth Kübler-Ross é um dos principais nomes, pois se dedicou a investigar a morte e suas reverberações.

As análises iniciais de Kübler-Ross foram voltadas a entender como pacientes em estado terminal compreendiam e lidavam com o fim da vida iminente. Para isso, a psiquiatra foi a hospitais ouvir pessoas doentes, como consta em uma de suas maiores obras, *Sobre a morte e o morrer*, publicada em 1969. Neste trabalho, a autora postula o célebre Modelo de Kübler-Ross, a esmiuçar os estágios da perspectiva de morte (também atribuídos ao luto e à perda).

O Modelo de Kübler-Ross é dividido em cinco estágios (KÜBLER-ROSS, 1996). Aqui, mesmo que de maneira sintética, podemos trazer algumas pontuações sobre o Modelo. O *primeiro estágio* é a negação e o isolamento. Sobre essa atitude, a psiquiatra contextualiza: "Ao tomar conhecimento da fase terminal de sua doença, a maioria dos mais de duzentos pacientes moribundos que entrevistamos reagiu com esta frase: 'Não, eu não, não pode ser verdade'" (KÜBLER-ROSS, 1996, p. 51). A autora destaca a negação como uma defesa temporária frente à notícia do estado de saúde do paciente.

O *segundo estágio* é a raiva. "Quando não é mais possível manter firme o primeiro estágio de negação, ele é substituído por sentimentos de raiva, de revolta, de inveja e de ressentimento. Surge, lógica, uma pergunta: 'Por que eu?'" , observa Kübler-Ross (1996, p. 63). Já o *terceiro estágio* é a barganha. Nesta fase, a pessoa tenta adiar a própria morte a partir de promessas que envolvem um novo posicionamento diante da vida e um bom-comportamento.

O *quarto estágio* do Modelo de Kübler-Ross é a depressão. Esse estágio é proveniente tanto do impacto físico com o agravamento da doença, bem como em relação à família e aos bens materiais, pois o moribundo acaba se afastando de seus familiares por estar no hospital e os gastos com os custos dos tratamentos paliativos acabam atingindo financeiramente.

Por último, o *quinto estágio* é a aceitação. Assim, o paciente prepara-se a morte e há nele a vontade de compartilhar os sentimentos. Além desses estágios, na referida obra de Kübler-

Ross há o direcionamento aos familiares e aos profissionais da saúde que lidam com o fim da vida.

Já com vistas a analisar a condição subjetiva na contemporaneidade, o psicanalista Charles Melman também traz pontuações importantes para entendermos a morte. O autor defende a existência de uma *nova economia psíquica* em que "[...] estamos lidando com uma mutação que nos faz passar de uma economia organizada pelo recalque a uma economia organizada pela exibição do gozo" (MELMAN, 2008, p. 16).

Como característica dessa *nova economia psíquica* há a exibição de si e do outro. Relacionamos, então, essa pontuação do psicanalista pelo desejo de consumo e produção/exibição da morte, como em casos de acidentes, suicídio ou assassinatos. Nesse sentido, Melman (2008, p. 23) destaca: "o que se chama gosto pela proximidade vai tão longe que é preciso exhibir as tripas, e o interior das tripas, e até o interior do interior. Não há limite algum à exigência de transparência". Essa proximidade é causada pelo olhar, que, hoje, para o psicanalista, é uma espécie de torturador diante do qual nada pode ser dissimulado (MELMAN, 2008, p. 23).

Vale-nos destacar a exposição que leva cadáveres plastificados ao deleite do olhar do público, qual o próprio psicanalista utilizou como exemplo de busca pelo gozar a qualquer preço. Essa exposição é um sucesso por onde passa. Nela, é possível ver corpos abertos com as vísceras expostas. Sobre o sucesso da exposição, Melman (2008, p. 188) comenta: "[...] seu atrativo certamente se deve menos ao desejo de se instruir ou de celebrar a beleza que à perversão que ela inventa".

A perversão do olhar perante a exibição de tripas humanas já era visível em contextos anteriores ao da referida exposição. Foucault (2002) pontuou que a dilaceração dos corpos frente ao público era presente nos séculos XVII e XVIII. Nesse período, havia os espetáculos das cerimônias do suplício da morte. A execução do condenado era caracterizada pela presença de muito sangue e espectadores para ver os órgãos sendo pendurados em ganchos de ferro. O objetivo desse espetáculo era exercer o poder do soberano por meio da gestão do medo.

De volta ao contexto do tempo hodierno, podemos desvelar a relevância da pulsão de morte nessa constituinte subjetiva contemporânea: "O próprio da nova economia psíquica é que ela de modo nenhum incita a conter a pulsão de morte, ela a aspira! Quando só se tem apetite pela

satisfação completa, a manutenção da vida em momento nenhum constitui um fator restritivo" (MELMAN, 2008, p. 120).

As considerações acerca da morte à perspectiva da Psicanálise são de fundamental importância, haja vista que busca entender o íntimo da constituição humana. Morin (2014) também defende essa ótica, pois, para ele, a Psicanálise "[...] deve ser concebida como uma ciência da *psique*, mas, sobretudo, como uma ciência do sujeito, utilizando um olhar ocultado pelas ciências objetivas: uma ciência que sabe abrir-se, simultaneamente, à alma humana e às complexidades dos indivíduos humanos" (MORIN, 2014, p. 113).

A perspectiva de Morin (1970), para construir seu paradigma da complexidade acerca da morte, também se atém às leituras psicanalíticas (MORIN, 2014, p. 113). Na visão do autor, a "imortalidade" a que Freud reconhece como constituinte do antro subjetivo de cada indivíduo – visto que, como observado, o psicanalista defende a incapacidade de pensarmos a nossa própria morte – implica, no entanto, o reconhecimento da existência da morte. Então, Morin (1970, p. 59) conclui que é "[...] uma 'amortalidade' anterior a esse reconhecimento, anterior ao indivíduo [...]. O inconsciente é um conteúdo: nesse conteúdo misturam-se a cegueira animal à morte e o querer humano de imortalidade".

O campo das construções ficcionais é uma forma de abrigar necessidades humanas. Ao observar a literatura moderna, Morin (1970) destaca que o temor da morte levou à literatura um significado relativo ao sacrifício e ao assassinato. Nesse aspecto, o crime surge como forma de afirmar a virilidade a partir de um assassinato: "[...] é a própria iniciação, que comporta morte e renascimento, mas, em vez de se morrer, é outro que é sacrificado" (MORIN, 1970, p. 160).

Quanto à constituição humana, implicado ao assassinato, está o medo da morte. Especificamente, Morin (1970, p. 160) defende: "quanto mais medo se tem da morte, não o medo poltrão perante o perigo, mas sim o medo da ideia da morte, mais tentado se é a matar, na esperança insensata e informulável de a ela escapar, precipitando outro nela". Sendo assim, para ele, "[...] o medo entrega-nos sempre àquilo que nos faz medo" (p. 160).

Anterior à constituição dessas ideias, é destacado não uma imortalidade na origem biológico-celular, ou melhor, sua amortalidade: "As células vivas são potencialmente imortais. Nos unicelulares, *soma* e *germen* – isto é, indivíduo e espécie – formam um todo indivisível e por

isso virtualmente imortal" (MORIN, 1970, p. 289). Isso nos revela que desde o desenvolvimento celular há a implicação da morte.

Em geral, à ótica do paradigma da complexidade, Morin (1970) acredita que a morte só é existente ao indivíduo global, por se tratar de um fenômeno que envolve desde a origem celular, o que ele diz ser "[...] um fenômeno de deslocação das vidas parciais que o constituem" (MORIN, 1970, p. 290).

Já Bauman (2008b) observa três estratégias da vida líquida diante da morte. A primeira está relacionada à construção da eternidade, uma ponte entre a vida e a morte. A segunda estratégia, de acordo com o sociólogo, é tratar a morte a partir de suas causas, mudando, assim, o foco da própria morte como algo universal e inescapável. Já a terceira e última estratégia está associado a uma banalização cotidiana da morte, para que ela seja encarada com mais familiaridade e, logo, causar menos temor, destituindo seu caráter de irreversibilidade (BAUMAN, 2008b, p. 69). Essas três estratégias são, diariamente, sustentadas nas sociedades hodiernas e reproduzidas nas culturas.

Sob um olhar acerca das representações contemporâneas da morte, em *Cultura de Massas no Século XX: Neurose*, Morin relata que a receita de tematização do cinema hollywoodiano tem dois aspectos gerais, os quais nomeia *a girl and a gun*: "[...] Uma moça e um revólver. O erotismo, o amor, a felicidade, de um lado. De outro, a agressão, o homicídio, a aventura" (MORIN, 2007, p. 110). Quanto a esta última definição, os temas homicidas não podem se realizar na vida, pois são concebidos projetivamente – ao contrário dos temas amorosos, que estão ligados a interferências nas experiências vividas, por se constituírem a partir da identificação. Logo, há a seguinte conclusão: "[...] Os temas 'femininos' constituem a polaridade positiva da cultura de massa; os temas 'viris', a polaridade negativa" (p. 110).

Ao ampliar a visão quanto à convivência e à produção cultural em massa, Morin (2007) enfatiza a existência de um regimento sob nossas vidas: a lei. Nela, nossos instintos e nossos desejos são reprimidos, bem como nossos medos são camuflados e adormecidos. O que resta é o contraponto dos filmes, dos romances, do sensacionalismo, para que haja a realização das vontades, dos instintos e, por que não, das pulsões.

Então, a essa repressão, "[...] o desejo logo se torna amor vitorioso, em que os instintos se tornam violências, golpes, homicídios, em que os medos se tornam *suspenses*, angústias", e além disso, "[...] é a vida que conhece a liberdade, não a liberdade política, mas a liberdade

antropológica, na qual o homem não está mais à mercê da norma social: a lei" (MORIN, 2007, p. 111).

O mundo do homem civilizado, onde as regras burocráticas são claras, é colocado em conflito com a égide do que apenas seria ficção ou representação na cultura de massa. O que tange à diferença desta cultura às outras é a "exteriorização multiforme, maciça e permanente da violência que jorra dos *comics*, da televisão, do cinema, dos jornais (sensacionalismo, acidentes, catástrofes), dos livros (série negra, policial, aventura), bofetadas, golpes, tumultos [...]" (MORIN, 2007, p. 114).

Ou seja, à conclusão de Morin, essas informações "[...] assaltam sem cessar os homens pacíficos de nossas cidades, como se o excesso de violência consumido pelo espírito compensasse uma insuficiência de violência vivida. Fazemos em toda segurança a experiência de insegurança", bem como "fazemos pacificamente a experiência de guerra. Fazemos passivamente a experiência do homicídio. Fazemos inofensivamente a experiência de morte" (MORIN, 2007, p. 114).

Não é de se criar espanto essas observações na sociedade hodierna. Como exemplo, Morin (2007, p. 114) resgata o estudo do crítico cultural Gershon Legman ao relatar que cada criança americana, dos 8 aos 18 anos de idade, absorve um mínimo de 18 mil imagens de violência, como golpes, ferimentos, estrangulamentos, torturas. Isso só com a leitura de *comic-books*.

A vivência cotidiana dessa temática traz à tona a morte e suas representações. Para Morin (2007, p. 115) essa catarse é digerida no dia-a-dia: "[...] o grande tema de sacrifício, 'eles morrem em meu lugar', se atenua num 'são os outros que morrem, e não eu'".

Podemos destacar também que a morte é tema de produção e consumo nas criações cinematográficas. Há subgêneros específicos para tal deleite, como os filmes *gores*. Essas películas são repletas de sangue e violência gráfica. Tão grande quanto às cenas viscerais de morte, são os lucros dessas produções. Os filmes *Jogos Mortais*, por exemplo, foram produzidos com US\$ 15 milhões. Somente nos cinemas americanos, arrecadaram US\$ 222 milhões¹⁸.

¹⁸ Cf. LOS ANGELES TIMES. **A gore merchant isn't born, he's made**. 2007. Disponível em: <<http://articles.latimes.com/2007/jun/03/entertainment/ca-eliroth3>>. Acesso em: 04/07/2016.

Outro exemplo cinematográfico são os filmes da coletânea *Faces of Death* – "Faces da morte", em português – que, mesmo sendo banidos em mais de 46 países, arrecadaram mais de 35 milhões de dólares somente nos cinemas¹⁹.

Contudo, os temas relacionados à morte não estão somente vinculados aos filmes do subgênero *gore*. Em longas-metragens religiosos também há essa temática, mesmo que o interesse pela morte seja velado. Em filmes como *A paixão de Cristo*, os espectadores esperam o clímax da narrativa com a crucificação do protagonista – esta cena que foi produzida para representar o mais próximo do que havia ocorrido. A arrecadação com a bilheteria deste longa ultrapassou a quantia de US\$ 610 milhões²⁰.

Na contemporaneidade, o gosto pela morte não se estende apenas ao campo das produções prontas para o consumo. Com o advento da *internet*, como veremos no capítulo seguinte, as pessoas puderam se conectar ao amplo ambiente do ciberespaço e também produzir seus próprios conteúdos em rede.

Uma breve pesquisa com a palavra "morte" no maior *site* de buscas, o Google, gerou, aproximadamente, 147 milhões de resultados, em 04 de julho de 2016.

Entramos, então, no mega-espaço onde estão inseridos nossos objetos de pesquisa: a *internet*. Neste amplo espaço que possibilita o suporte para as interações em redes sociais digitais como o Facebook, também há interações norteadas por temas constituintes da finitude humana.

A pesquisadora Renata Rezende Ribeiro, na obra *A Morte Mediatizada*, relata como o uso das redes sociais digitais proporcionou a atualização da experiência do fim da vida. Esse estudo analisa as comunidades virtuais chamadas *Profiles de Gente Morta* (PGM) destinadas a construir narrativas de memória acerca de perfis de usuários que morreram, fazendo uma comparação entre a Idade Média e a "Idade Mídia" – esta, a da era digital. As observações são levantadas a partir da extinta rede social Orkut, bem como no Facebook.

Rezende Ribeiro (2015) resgata o lugar comum ao enterro dos corpos, o cemitério, para fazer uma analogia com as ocorrências no espaço das redes sociais na *internet*, com o chamado

¹⁹ Cf. BRUTAL AS HELL. **'Banned In 46 Countries': 35 Years Of Faces Of Death**. 2013. Disponível em: <<http://www.brutalashell.com/2013/11/banned-in-46-countries-35-years-of-faces-of-death/>>. Acesso em: 04/07/2016.

²⁰ Cf. BOX OFFICE MOJO. **The Passion of the Christ**. 2016. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=passionofthechrist.htm>>. Acesso em: 04/07/2016.

cemitério digital. Para a autora, "na 'Idade Mídia', as comunidades virtuais de mortos também se apresentam como um território de sepultamento coletivo, articulado a outros centros de informação da vida cotidiana, na medida em que pertence a uma rede social ampliada" (RIBEIRO, 2015, p. 185).

O território digital da morte, sob a ótica dos cemitérios, pode ser acessado a partir de comunidades como a *PGM*. Nelas, as lápides são *links* em que é possível saber o nome do morto e a causa de sua morte. Nesse espaço, carregado de representações iconográficas imateriais, também há a possibilidade de manifestação de homenagens e narrativas de luto (RIBEIRO, 2015).

Rezende Ribeiro (2015) bem observa que essas comunidades virtuais destinadas à morte trazem uma nova experiência a quem as utiliza: "Acessar as páginas dos mortos é, em certo sentido, 'entrar na morte com os olhos abertos'" (p. 215). A autora designa a essa possibilidade de interseção entre a vida e a morte digital o desenvolvimento tecnológico: "a informação, a comunicação e a imagem, com todas suas tecnologias nos permitem viver imersos em experiências cada vez mais sensíveis, na medida em que lançam os sujeitos em paisagens que relacionam jogos de identificação, de projeção e de espelho" (p. 213).

Em nosso percurso inicial, entendemos como a morte e concepção dela mudaram nas mais distintas épocas e sociedades. Ademais, pudemos observar que a morte também está ligada tanto ao campo subjetivo, com suas configurações no inconsciente, bem como ao campo tecnológico, por ser apropriada em locais comunicacionais – da oralidade (com a mitologia, por exemplo) à *internet* (em comunidades no ciberespaço).

Para melhor compreendermos como surge a *internet*, âmbito em que estão localizados nossos objetos de pesquisa, vamos analisar o contexto de desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), do território digital no ciberespaço, bem como o que implicou para a configuração de uma sociedade marcada pela forte presença da midiatização, a sociedade midiatizada. Essas perspectivas serão articuladas ao conceito de territorialidade, como veremos a seguir.

2 A CONSTRUÇÃO DA TERRITORIALIDADE DIGITAL: MEDIATIZAÇÃO E REDES SOCIAIS

Este capítulo será dividido em quatro subseções que discutem e esmiúçam nossa visão da construção de territorialidade digital nas redes sociais. Antes disso, vamos observar como ocorreu o desenvolvimento tecnológico que configurou a atual sociedade em que há confluência entre os mais variados suportes midiáticos.

Seguindo esse viés, na primeira e na segunda subseção iremos entender como aconteceu o desenvolvimento de uma sociedade marcada pela mediatização. Posteriormente, nossa perspectiva se voltará aos processos de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), ao surgimento do computador, da *internet* e da *Web 2.0*, que são base para o nosso âmbito de análise, a rede social digital Facebook²¹.

Já a terceira parte deste capítulo será destinada a entender o espaço de desenvolvimento das relações humanas e também o espaço das relações digitais. Logo, nesta subseção, vamos examinar a construção dos territórios e das territorialidades. Atrelada a isso, nossa ótica também agregará a importância da comunicação para a estruturação das experiências em um território, bem como articularemos pontos de análise para entendermos o Facebook como arena para os sujeitos constituírem uma territorialidade digital.

Por falar em sujeito, nossa quarta e última subseção será destinada às pontuações de como a pessoa vivencia a nossa sociedade mediatizada. Além disso, vamos entender como são as relações com o *outro* digital e com sua própria concepção subjetiva e intersubjetiva.

2.1 MEDIATIZAÇÃO

No cerne da palavra *mediatização* está aquela da qual essa se deriva, a mídia. Segundo Briggs & Burke (2006, p. 11), "[...] foi somente na década de 1920 que as pessoas começaram a falar de 'mídia'". Uma geração depois, nos anos 1950, passaram a mencionar uma 'revolução da

²¹ O foco desta primeira parte do capítulo é direcionado, principalmente, ao desenvolvimento dos alicerces tecnológicos que abarcam o nosso objeto de pesquisa. Para ter uma visão mais abrangente do desenvolvimento dos meios comunicacionais, vide autores como Briggs & Burke (2006), Thompson (1998) e Innis (2011).

comunicação". No entanto, como bem salientam os autores, o interesse pelos meios de comunicação é antigo: "[...] A retórica – estudo da arte de se comunicar oralmente e por escrito – era muito valorizada na Grécia e na Roma antigas. Foi estudada na Idade Média e com maior entusiasmo no Renascimento" (BRIGGS & BURKE, 2006, p. 11).

Já estudiosos como Harold Innis destacam essa valorização pelas formas de comunicação que perpassam os milênios. Na obra *O viés da comunicação*, Innis (2011) faz um regaste histórico acerca das mudanças na forma de se comunicar, que compreendem desde a escrita cuneiforme, na Mesopotâmia, ao rádio, no segundo quarto do século XX.

As observações do economista canadense incluem a prática e o domínio da técnica e do material utilizado para a comunicação. Como exemplo, podemos resgatar seus levantamentos quanto aos materiais provenientes das regiões dos vales dos rios Tigre e Eufrates. Innis observa: "[...] a dependência da argila levou a uma técnica especial de escrita e um tipo especial de instrumento, o estilete de junco. A escrita cuneiforme sobre argila exigia uma habilidade especializada, um treinamento intensivo e uma concentração de registros duráveis" (INNIS, 2011, p. 73). Porém, como salienta o autor, o domínio dessas técnicas ocasionou uma instabilidade do controle centralizado das cidades-Estado, concomitante a uma influência religiosa.

Asa Briggs e Peter Burke, ao analisarem as observações de Harold Innis, comentam que a utilização dos materiais influenciou e, de certa forma, determinou a organização político-cultural nas sociedades. Como exemplo, os autores relembram que o uso de materiais mais pesados na Assíria levou "[...] à adoção de um viés cultural com relação ao tempo e às organizações religiosas [...]" (BRIGGS & BURKE, 2006, p. 16). Em contrapartida, a utilização de materiais mais leves, a facilitar o fluxo dos transportes à distância, resultou "[...] em uma tendência relacionada a espaço e organizações políticas" (p. 16).

Ainda no que tange à relação entre a ótica do domínio e do uso de tecnologias comunicacionais, Innis (2011, p. 138-139) aponta que "[...] o caráter de um meio de comunicação tende a criar um viés na civilização, favorável a uma ênfase maior no conceito de tempo ou no conceito de espaço [...]", e também esclarece: "[...] apenas em raros intervalos esse viés é contrabalançado pela influência de outro meio, restabelecendo o equilíbrio" (p. 138-139).

Neste ponto, parece-nos propício explicar o conceito de comunicação não somente ligado aos seus meios. A pesquisadora Vera França, em uma nota de rodapé, traz as observações de Debray (1993) sobre a origem da palavra "comunicação". Segundo Debray (1993, p. 33 apud FRANÇA, 2001, p. 41), lembrado pela autora, o termo apareceu pela primeira vez no século XIV, na França. Quem o cunhou foi o filósofo e físico Nicole Oresme. À época, o conceito "comunicação" não era comum; próximo a ele, estava, para a mentalidade medieval, o conceito de comunhão, visto que esse envolve uma proximidade entre atores e também um processo de relação entre os *médiuns* e as mensagens.

Ao esmiuçar melhor a palavra "comunicação", podemos trazer também as reflexões de Rüdiger (1998, p. 17 apud FRANÇA, 2001, p. 41) ao pensar o termo, que deve ser entendido a envolver: processos de interação humana e trocas de mensagem, independente do aparato de mediação. Assim, para o autor, a comunicação não deve ser inerentemente atrelada aos meios de comunicação de massa apenas, pois esses são "simplesmente a mediação tecnológica", sendo a comunicação, em sua gênese, um "processo social primário" (Idem).

Ao fazer um panorama dos estudos da comunicação com a perspectiva voltada à modernidade, França (2001, p. 41) defende: "[...] a modernidade não descobriu a comunicação – apenas a problematizou e complexificou seu desenvolvimento, promovendo o surgimento de múltiplas formas e modulações na sua realização". Esse processo de pensar a comunicação logo foi atribuído à ciência. Então, a comunicação passou a ter seus objetos de estudo, a identificar e construir conceitualmente a partir dos processos comunicativos. Mesmo que esses objetos e as metodologias neles utilizadas ainda não tenham conseguido clareza (FRANÇA, 2001, p. 50-51).

Atualmente, voltando nossa ótica para os meios, percebemos que a centralidade da mídia ganhou proporções plurais, a *multimídia*, em que reúne, por exemplo, texto, áudio, vídeo, animações etc. Martinuzzo (2014, p. 94), sob a ótica de Palácios (2007), relaciona o desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) que vão além da multimídia, como o hipertexto, em que há interconexões entre conteúdos informacionais no formato de escrita, som, foto etc.; a interatividade, caracterizada por um grau de interações com os conteúdos; a memória, em que há suporte para o armazenamento, praticamente, ilimitado de conteúdo; a atualização, que possibilita uma comunicação contínua e em tempo real; e a personalização, em que é possível produzir e customizar conteúdos ao gosto do usuário.

Thompson (1998, p. 19) defende a ideia de que a evolução dos meios comunicacionais está ligada, diretamente, a "[...] uma reelaboração do caráter simbólico da vida social, uma reorganização dos meios pelos quais a informação e o conteúdo simbólico são produzidos e intercambiados no mundo social e uma reestruturação dos meios pelos quais os indivíduos se relacionam entre si". O autor ainda reflete esses fenômenos que envolvem o progresso dos meios de comunicação mediados, sempre a ocorrer em contextualizações sociais favoráveis.

Essa gama de transformações e novas possibilidades interacionais ocorridas na mídia provêm de transformações tecnológicas de séculos – ou até milênios, como podemos observar no Anexo A ao final deste trabalho, com a cronologia apresentada por Briggs & Burke (2006). Neste ponto, partiremos das observações do historiador brasileiro Nicolau Sevcenko.

Sevcenko (2001) pontua que na Europa, entre o século XVI até meados do XIX, ocorreu uma fase de desenvolvimento técnico. Isso foi possível por meio do domínio de forças naturais, de fontes de energia cada vez mais potentes, de novos meios de transporte e comunicação, de armamentos e de conhecimentos especializados.

O conhecimento adquirido nesse período foi um fator importante para a próxima fase evolutiva, marcada pela chamada Revolução Científico-Tecnológica, nos meandros de 1870. Podemos destacar, nesta época, o desenvolvimento da eletricidade, com as usinas hidro e termelétricas, o uso dos derivados do petróleo, o surgimento das indústrias químicas, usinas siderúrgicas e os primeiros materiais plásticos (SEVCENKO, 2001).

A partir desse momento, houve também uma revolução no âmbito da comunicação, com a criação de novos meios, como o telégrafo, o rádio, o gramofone, a fotografia e o cinema. Esse é o nosso ponto de partida para a contextualização da mídia na atual sociedade.

Sevcenko (2001, p. 17) aponta que essa evolução tecnológica tende a nos submeter a uma anuência passiva, cega e irrefletida, que é denominada pelo o que o autor chama de "*síndrome do loop*". No entanto, observamos também outros tipos de interações sociais, sejam elas boas ou más, provenientes da evolução tecnológica, como é o caso da midiatização.

Para Sodré (2006), a midiatização constitui uma ordem de mediações socialmente realizadas, que envolve interação com a tecnologia vigente. A partir de então, essa interação com a tecnologia seria denominada como tecnomediações. Isso ocorre por meio de um "[...] dispositivo cultural emergente no momento em que o processo da comunicação é técnica e mercadologicamente redefinido pela informação, isto é, por um produto a serviço da lei

estrutural do valor, também conhecida como *capital* [...]" (SODRÉ, 2006, p. 21).

Podemos exemplificar a ideia acima por meio da análise do caso da televisão na metade do século XX, o que proporcionou, para Cardoso (2007), uma comunicação dominada pela imagem. O autor nos remete à associação do conceito de "aldeia global" como resultante desse contexto: "Autores como McLuhan (1997), com o conceito de 'aldeia global', glorificam o sucesso da imagem e a forma como, com ela, estávamos construindo um planeta que se assemelhava, pela proximidade dos acontecimentos, a uma aldeia" (CARDOSO, 2007, p. 52).

Cardoso (2007) ainda destaca:

[...] embora a mídia nos acompanhe desde que organizamos de forma sistematizada os códigos de comunicação (Eco, 1977), só neste momento da nossa história é possível encontrar um modelo de organização do sistema de mídia baseado na interligação em rede (CARDOSO, 2007, p. 16).

As redes, segundo a ótica de Castells (2003), são conjuntos de nós interconectados. Como visto acima na observação de Cardoso, as redes configurariam de forma decisiva a sociedade atual. Já para Martín-Barbero (2006):

A sociedade-rede não é um puro fenômeno de conexões tecnológicas, mas, sim, a separação sistêmica do global e do local, do público-formal e do privado-real (Appadurai), mediante a fratura de seus marcos temporais de experiência e de poder: frente à elite que habita o espaço atemporal das redes e dos fluxos globais, as maiorias em nossos países habitam o deslocado espaço/tempo local das culturas, e diante da lógica do poder global se refugiando na lógica do poder que produz a identidade (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 60).

As identidades, a partir de então, são fragmentadas e têm forte relação com a desregulação do mercado, exigida pela ideologia neoliberal (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 61).

Na atual sociedade midiaticizada, a comunicação ganha destaque central a tal ponto que influi diretamente na relação das organizações com seus diversos públicos-alvo, a incluir a articulação informacional interna e externa, visando à boa estruturação dos alicerces funcionais produtivos e o envolvimento com o mundo de sociabilidade.

Segundo o pesquisador José Antonio Martinuzzo, em sua obra *Seis Questões Fundamentais da Comunicação Organizacional Estratégica em Rede*, no viés organizacional, a "[...] comunicação é questão de sobrevivência, competitividade" (MARTINUZZO, 2013a, p. 16).

Sendo assim, a comunicação deve ser feita de forma profissionalizada, gerenciada por profissionais que saibam articular informação, identidade e imagem nos mais distintos meios, aos mais variados públicos.

A relação entre a utilização assertiva dos meios comunicacionais, visando a gestão de informações, e o público-alvo é tão forte, que essa interlocução deve ser feita sob medida. Essa afirmação tem alicerces na análise da atual sociedade, em que há os mais variados meios, neste caso, as mídias, e isso gera uma quantidade vertiginosa de informações. Nesse sentido, Martinuzzo, na obra *Os Públicos Justificam os Meios*, bem pontua que "[...] capturar a atenção de potenciais interlocutores se transformou numa verdadeira corrida de obstáculo, se não um desafio gigantesco" (MARTINUZZO, 2014, p. 8).

Outro ponto de observação que engloba o anterior, diante das mudanças propiciadas pela midiatização e pela tecnologia à sociedade atual, é o sentido de globalização, proveniente das mais diversas conexões. Esse entrelaçamento dos mais variados ambientes causa efeitos. Martín-Barbero (2006) reflete que:

[...] em suas dimensões tecnoeconômicas, a globalização põe em marcha um processo de interconexões em nível mundial, que conecta tudo o que vale instrumentalmente – empresas, instituições, indivíduos –, ao mesmo tempo que desconecta tudo o que, para essa razão, não vale (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 59).

Já Cardoso (2007) aponta para uma compreensão mais ampla de mídia, agora como um sistema. Por *sistema de mídia* entende-se, na formulação de Ortoleva revisitada por Cardoso, o quadro das interligações entre tecnologias e organizações que guiam as diversas formas de comunicação (CARDOSO, 2007, p. 15).

Porém, a centralidade da comunicação e da informação é um fenômeno recente. No final do século XIX, o conceito de *comunicação* era diferente do atual e estava ausente no debate de ideias (CARDOSO, 2007). Como exemplo disso, a ascensão de novos meios comunicativos criados à época, entre os quais estão o cinema, o rádio e a ligação telefônica, não foram compreendidos como algo que pudesse ser reunido acerca de um conceito, no de *comunicação*.

Diante disso, o autor atualiza para o que veremos à frente, ainda neste capítulo, com o surgimento da *internet*. Além do fator tecnológico, Cardoso (2007) assinala que a mídia na sociedade atual seria uma *organização em rede* que compete a vários níveis, entre os quais

está a própria tecnologia, a organização econômica e a adequação social.

Na atualidade frenética, as relações humanas tendem a virtualizar-se ou telerrealizar-se no cenário de midiatização, caracterizado por mediações e interações baseadas em dispositivos teleinformacionais (MORAES, 2006, p. 36). Podemos destacar, a partir de Moraes (2006, p. 35), ao debruçar-se sobre os avanços da comunicação digital, que: "a digitalização favorece a convergência de redes e plataformas numa linguagem única, forjando a base para a hibridação das infraestruturas de transmissão de dados, imagens e sons".

Já Augé (2006, p. 105) aponta para outra característica proveniente dos avanços tecnocomunicacionais: "a velocidade dos meios de transporte e o desenvolvimento das tecnologias da comunicação nos dão a sensação de que o planeta se encolhe". Para além, o autor dispara: "O aparecimento do ciberespaço marca a prioridade do tempo sobre o espaço. Estamos na idade do imediatismo e do instantâneo" (AUGÉ, 2006, p. 105).

Cardoso (2007) parte da observação de Castells (2002) para abordar o que seria o imperativo na atual sociedade: uma *cultura da virtualidade real*. Sendo virtual, pois está construída com processos virtuais de comunicações de base eletrônica; e real, diante do fato de que constituímos, frente a esse aparato tecnológico, a nossa percepção de existência, nossos sistemas de representação, dialogando diretamente com a nossa subjetividade. Aprofundamos essa observação por meio desta citação de Cardoso (2007):

A cultura da era da informação é a da virtualidade real porque, uma vez mais no *continuum* histórico, fez surgir um novo sistema de comunicação simbólica diretamente associado àquilo que se designa como *cristalização* de um contexto de alteração das relações de produção/consumo, de experiência e de poder em territórios específicos, originando, assim, *culturas* e *identidades coletivas* (CARDOSO, 2007, p. 27, grifos do autor).

Os fatores que possibilitam uma interação entre as mídias, desde a *internet* à televisão, não são pontuados por Cardoso (2007) como uma convergência entre a tecnologia, possibilitada pelas formas digitais, mas, sim, uma *articulação em rede* (CARDOSO, 2007, p. 17, grifo do autor). Essa articulação é caracterizada entre duas redes principais, respectivamente a *internet* e a televisão, que estabelecem nós com outras tecnologias, como o telefone e o rádio.

Logo, o que é observado a partir da articulação da mídia na sociedade hodierna é um fluxo de informações. Cardoso discute que:

A sociedade da informação é fruto do processo tecnológico que nos permite processar, armazenar, selecionar e comunicar informação em todas as formas disponíveis – oral, escrita, e visual – sem limitações de distância, tempo e volume – adicionando novas capacidades ao ser humano e mudando a maneira como vivemos e trabalhamos em conjunto (CARDOSO, 2007, p. 37).

Atualmente, como o processo se volta a uma mediação social exacerbada, a midiatização, com espaço próprio e relativamente autônomo em face das formas interativas presentes nas mediações tradicionais, implica, assim, uma qualidade particular da vida, um novo modo de presença do sujeito no mundo, ou, pensando na classificação aristotélica, um *bios* específico, como observado por Sodré (2006, p. 22).

Já Kellner (2006) parte para outra compreensão ao associar a utilização da midiatização pelas Indústrias Culturais. O autor, então, defende: "[...] durante as últimas décadas, as indústrias culturais possibilitaram a multiplicação dos espetáculos nos novos espaços midiáticos e em *sites*, e o espetáculo²² em si torna-se um dos princípios organizacionais da economia, da política, da sociedade e da vida cotidiana" (KELLNER, 2006, p. 119).

Vamos ver à frente as transformações a partir da criação dos computadores e como a *internet* – e também os *sites*, visto por Kellner como um novo espaço midiático para o espetáculo –, atualizou e ampliou as comunicações em rede e as relações de sociabilidade, agora digital, nas redes sociais na *internet*.

2.2 REDES SOCIAIS DIGITAIS

A evolução tecnológica no século XX foi um divisor de águas na constituição de uma nova realidade, ou melhor, de uma *digitalidade*. Destacaremos, nesta subseção, o desenvolvimento técnico para a constituição da *internet* e as transformações advindas com essa nova ferramenta.

²² Kellner (2006) remete ao conceito de *sociedade do espetáculo* criado por Guy Debord. Entre a análise deste autor, está a mídia e uma sociedade de consumo, caracterizadas por uma produção e consumo de imagens, mercadorias e eventos culturais. Este assunto será ampliado no capítulo seguinte.

Antes de observarmos o desenvolvimento da *internet*, precisamos marcar o surgimento do aparelho pelo qual ela começou a ser utilizada – o computador. De acordo com Lévy (1999), os primeiros computadores, destinados ao cálculo e armazenamento de números, surgiram nos Estados Unidos e na Inglaterra, em 1945.

O uso civil dessas máquinas só ocorreu a partir da década de 1960, com ênfase para a década seguinte, pois é somente nos anos de 1970 que "o desenvolvimento e a comercialização do microprocessador (unidade de cálculo aritmético e lógico localizado em um pequeno chip eletrônico) dispararam diversos processos econômicos e sociais de grande amplitude" (LÉVY, 1999, p. 31).

Nos anos 1980 e 1990 houve interação entre a nova tecnologia da informática e a mídia. Lévy (1999) acrescenta que "a informática perdeu, pouco a pouco, seu status de técnica e de setor industrial particular para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão" (LÉVY, 1999, p. 32). Essa transformação proporcionou a digitalização de hipertextos, como os hipertextos e o CD-ROM.

Segundo Santaella (2013, p. 35), na releitura de Leal *et al.* (2012, p. 166-167), a evolução da informática foi pontuada por quatro grandes marcos: sendo o primeiro, os semicondutores dos anos 1960; o segundo marco, o computador pessoal; o terceiro, pelo advento da *Internet Explorer* e das interfaces gráficas de usuários. Atualmente, o quarto grande marco da revolução digital são as redes sociais na *internet*. Todos esses avanços tecnológicos no campo da informática formaram o alicerce para a construção do ciberespaço.

A infraestrutura do ciberespaço surge a partir das novas tecnologias digitais. Isso constitui um "novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento" (LÉVY, 1999, p. 32). A partir de então, ocorreu também uma relação direta e indireta com a virtualidade, levando em consideração que "o virtual é uma fonte indefinida de atualizações" (LÉVY, 1999, p. 48).

Essas evoluções pelas quais passou o computador – de um simples aparelho para se fazer cálculos a uma máquina que ajudou a criar novas interfaces – contribuíram para o surgimento das conexões via *internet*.

Dados referentes ao ano de 2013 apontam que cerca de 3 bilhões de pessoas no mundo

estavam conectadas à *internet*²³. Isso representa 1/3 da população mundial ligada a algum tipo de dispositivo *on-line* (ITU – INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2015). Número superior comparado aos 16 milhões de usuários de duas décadas atrás, em 1995. Esse número atual de adeptos ao ambiente cibernético, na casa dos bilhões, deve-se ao crescimento da abrangência de conexão de banda larga e também aos dispositivos móveis, como *smartphones*.

Entretanto, no começo da *internet* apenas as Universidades e os programas militares norte-americanos utilizavam tal tecnologia. É nesse mesmo ambiente que foi criada, pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a *Advanced Research Agency* (ARPA), no ano de 1958, com o objetivo de promover a pesquisa universitária para alcançar superioridade tecnológica em relação à União Soviética.

Segundo Castells (2003), em 1969, a ARPA criou uma rede de computadores interconectados com a finalidade de compartilhar pesquisas entre Universidades e interligar bases militares, chamada Arpanet. Em 1971, havia 15 nós, a maioria em centros universitários de pesquisa (CASTELLS, 2003, p. 14). Quatro anos mais tarde, em 1975, a Arpanet foi transferida para a *Defense Communication Agency* (DCA), que decidiu criar uma conexão entre pontos de redes sob seu controle com objetivo de ampliar a comunicação entre as forças armadas.

Porém, no início do ano de 1990, a Arpanet foi tirada de operação por ter se tornado obsoleta. No começo dessa mesma década, muitos provedores de serviços de *internet* desenvolveram suas próprias redes, aproveitando que a maioria dos computadores nos Estados Unidos tinha capacidade de entrar em rede. Isso promoveu alicerces para interconexão, tornando-se uma rede global de computadores.

Outro ponto crucial apontado por Castells (2003) foi o desenvolvimento da *www*²⁴ na década de 1990, que proporcionou à *internet* uma conexão global, liberando-a da clausura do âmbito militar para uma privatização. Nesse mesmo caminho, a disponibilização do protocolo aberto para aprimorar os serviços foi de grande importância, pois proporcionou o avanço tecnológico entre os pesquisadores e os *hackers*.

Para que ocorram a difusão e o aperfeiçoamento da tecnologia da *internet*, três condições são necessárias:

²³ Na próxima subseção, ao esmiuçarmos a territorialidade digital, traremos a atualização desse percentual de usuários quanto ao ano de 2015.

²⁴ Sigla para *World Wide Web*.

[...] primeiro, a arquitetura de interconexão deve ser ilimitada, descentralizada, destruída e multidirecional em sua atividade; segundo, todos os protocolos de comunicação e suas implementações devem ser abertos, destruídos e suscetíveis de modificação (embora os criadores de protocolos e implementações para redes conservem a propriedade de parte de seu software); terceiro, as instituições de governo da rede devem ser montadas em conformidade com os princípios, enraizados na Internet, da abertura de cooperação (CASTELLS, 2003, p. 29).

Com o advento da *internet*, juntamente com a evolução tecnológica, um novo espaço é criado, um local cibernético, ou melhor, um ciberespaço. Lévy (1999) nos explica que a palavra "ciberespaço" foi inventada por Willian Gibson em seu livro de ficção científica *Neuromante*, no ano de 1984. "No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e mundial", comenta Lévy (1999, p. 92).

Já Musso (2006) é menos pessimista que Willian Gibson e recorre ao termo "inteligência coletiva", de Jöel Rosnay, para dizer que com o ciberespaço, contemporâneo da *internet*, triunfa a imagem de uma rede universal que conecta todos os indivíduos em uma escala planetária e constitui um "cérebro planetário". Diante disso, podemos complementar com a definição de Lévy (1999) para o termo "ciberespaço": "*espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores*" (LÉVY, 1999, p. 92, grifo do autor).

Sobre esse mundo digital, Santaella (2013) diz que:

A história, a economia, a política, a cultura, a percepção, a memória, a identidade e a experiência estão todas elas hoje mediadas pelas tecnologias digitais. Estas penetram em nosso presente não só como um modo de participação, mas como um princípio operativo assimilado à produção humana em todas as suas áreas (SANTAELLA, 2013, p. 33).

À época de seu escrito, Castells (2003) salientou que naquele estágio de difusão da *internet* havia dois grupos que caracterizavam o desenvolvimento e o consumo chamados de: produtores/usuários, que são aqueles cuja prática na *internet* é diretamente reintroduzida no sistema tecnológico; e os consumidores/usuários, que são aqueles beneficiários de aplicações e sistemas que não interagem diretamente com o desenvolvimento da *internet*.

Castells (2003) definiu ainda que no ambiente cibernético há quatro camadas: a cultura

tecnocrática, a cultura *hacker*, a cultura comunitária virtual e a cultura empresarial (CASTELLS, 2003, p. 34). Essas camadas também contribuem para o desenvolvimento e a interação na *web*. Ou seja, essas camadas estão diretamente ligadas à sociabilidade e à territorialidade.

Seguindo a lógica acima, podemos destacar as comunidades virtuais como provenientes da interação das pessoas na *internet*. Cardoso (2007) define que comunidade virtual é uma "expressão utilizada para designar a criação de pontos de encontro que se destinam a trazer, até um mesmo *ponto* da internet, todos aqueles que partilham um conjunto de interesses [...]" (CARDOSO, 2007, p. 50, grifo do autor).

Para Recuero (2009), o desenvolvimento da *internet* proporcionou mudanças na sociedade, entre elas, a possibilidade de expressão e sociabilização por meio das ferramentas de Comunicação Mediada pelo Computador (CMC). As práticas conversacionais delimitadas por trocas entre atores sociais é o que compreende a CMC (RECUERO, 2014, p. 27). Essas trocas são possíveis por meio de uma rede de conexão.

A conexão em rede, proveniente de nós interconectados (CASTELLS, 2003, p. 7), viabiliza ligações tentaculares. Para além disso, como ferramenta, umas das vantagens da rede são flexibilidade e adaptabilidade, características importantes para locais em rápida mudança. Essas duas competências se destacam ainda mais com as tecnologias de comunicação baseadas por computador e pela *internet*. Diante disso, as redes estão se desenvolvendo em todos os domínios da economia e da sociedade, como na *internet*.

As atuais ferramentas que proporcionam ao usuário o poder de modificar a rede e conteúdos na rede se distinguem de épocas passadas. A *internet* pode ser diferenciada em duas fases: a *Web 1.0* e a *Web 2.0*. Em comparação com a primeira geração da *web*, chamada de 1.0, em que os *sites* eram trabalhados como unidades isoladas e havia pouca interação ou modificação pelos usuários, na segunda geração, a 2.0, passa-se para uma estrutura integrada de funcionalidades e conteúdo.

Segundo Primo (2007), a *Web 2.0* é a segunda geração de serviços *on-line* e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo. Primo (2007), a partir da observação de O'Reilly (2005), completa:

[...] o termo, que faz um trocadilho com o tipo de notação em informática

que indica a versão de um software, foi popularizado pela O'Reilly Media e pela MediaLive International como denominação de uma série de conferências que tiveram início em outubro de 2004 (PRIMO, 2007, p. 1).

Essa realidade da *Web 2.0* repercute em instâncias sociais importantes. Como exemplo dessa repercussão, pode-se destacar uma maior potência nos processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiada pela informática etc.

De maneira mais técnica, as transformações envolvem um núcleo ao redor do qual gravitam princípios e práticas que aproximam diversos *sites* que os seguem (PRIMO, 2007, p. 2). Dessa forma, revela-se a *web* como uma plataforma, ou seja, viabilizando funções *on-line* que antes só poderiam ser conduzidas por programas instalados em um computador.

Primo (2007) ressalta que a *Web 2.0* proporcionou novos recursos de interconexão e compartilhamento. Como exemplo disso, é destacado, segundo a releitura de O'Reilly por Primo (2007, p. 2), a rede *peer-to-peer* (P2P) destinada à troca de arquivos digitais por meio de *download*.

Para Cardoso (2007, p. 25) a *internet* é "[...] é na sua constituição e apropriação flexível, interativa, dotada de ubiquidade, global, acessível e não depende dos poderes passados ou existentes".

A *internet* é um meio que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global (CASTELLS, 2003, p. 7). No Brasil, por exemplo, cerca de 31,2 milhões (IBGE, 2015) de lares tinham acesso à *internet* no ano de 2013. Esse número corresponde a um percentual de 48% do total dos lares com alguma conexão *on-line*.

De acordo com Cardoso (2007), o sucesso da *internet* está ligado à possibilidade de modificação diante do modelo aberto dessa tecnologia. Essa lógica era ausente nas tecnologias anteriores de comunicação e informação como a televisão, jornais, rádio etc. A possibilidade de modificação é suporte para a vivência no ciberespaço, tanto que há um fluxo imensurável dos mais diversificados conteúdos criados e divulgados pelos internautas.

Segundo Santaella (2013), as bases para o surgimento das redes sociais digitais são frutos da popularização da *internet* banda larga. Isso permitiu mudanças para a atualização das redes sociais no ciberespaço, que foram:

[...] (a) o armazenamento das informações de qualquer formato nas próprias redes, o que é chamado de computação em nuvem; (b) fez decolar o comércio eletrônico; (c) difundiu os espaços virtuais de sociabilidade, ou seja, as plataformas para as redes sociais, incrementadas pela conexão permanente viabilizada pelos dispositivos móveis (SANTAELLA, 2013, p. 41).

Uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais) (RECUERO, 2009, p. 24). Diante dessa definição, em outra obra de Recuero (2014) observamos que "[...] as redes sociais são metáforas para os grupos humanos, onde se procura compreender suas inter-relações. Nesse sentido, redes sociais na Internet são metáforas para esses grupos na mediação do computador" (RECUERO, 2014, p.128), o que configura uma Comunicação Mediada por Computador.

A atuação dos atores nesses espaços digitais constitui em "moldar as estruturas sociais, através da interação e da constituição de laços sociais" (RECUERO, 2009, p. 25). Por laços sociais compreendem-se as "conexões entre os indivíduos, criadas e mantidas através da interação e conversação, que são os grupos conectados a cada um" (RECUERO, 2014, p. 16).

Já as conexões são os elementos pelos quais se interligam os atores uns aos outros. "Nas redes sociais, essas conexões são constituídas principalmente de relações sociais, ou seja, de relações criadas através de eventos de fala e de troca de informações entre atores, que terminam por construir laços sociais", destaca Recuero (2014, p. 129).

Outro ponto importante para este trabalho, em decorrência desse ponto da discussão sobre as redes sociais na *internet*, mais especificamente com o foco para sociabilidade, são as interações a partir dos laços sociais fortes. Sob a análise de Recuero (2014, p. 129) "os [laços] fortes são aqueles que compreendem mais intimidade, relacionados a uma maior quantidade de valores construídos entre os interagentes". Nessa observação, a autora fala da construção íntima direta entre as pessoas (os atores) em uma rede social. Essa construção pode ser realizada por meio de interações entre os atores, como a partir de publicações de usuários.

Neste ponto, recorreremos à definição de "publicação". Segundo o Dicionário Michaelis (2015), a palavra "publicação" tem raízes etimológicas do latim *publicatione*, que é definida como: "1. Ato ou efeito de publicar". Já a definição da palavra "publicar" é: "1. Afixar ou apregoar em lugares públicos; levar ao conhecimento público; tornar público e notório". A partir desta

breve análise semântica, que relaciona o ato de publicar diretamente ligado ao ambiente público, usaremos essa definição para o próximo capítulo deste trabalho: a análise da morte exposta ao público no Facebook, que se dá por meio de publicações e conversações em páginas e entre usuários.

Como exemplo da observação acima, podemos destacar o caso da conversação nas redes sociais na *internet*. Recuero (2014, p. 57) recorre à leitura de Boyd e Heer (2006) para dizer que: "[...] em uma conversação pública mediada por computador, o falante não tem a noção exata de quem constitui sua audiência", e ainda há a pontuação de que as fronteiras que delimitam uma conversação pública ou privada nas redes digitais nem sempre são tão claras (RECUERO, 2014, p. 57).

Na prática, com o advento da *internet*, houve a atualização das redes sociais para os meios digitais, terreno fértil para as conversações. Seguindo as lógicas de cada ferramenta, vários *sites* de redes sociais são utilizados atualmente, como exemplo, o *Twitter*, o *Instagram*, o *Flicker* e, o nosso *locus* de análise, o *Facebook*. Essas plataformas se distinguem a partir de suas características principais, a conter um imperativo imagético ou conversacional nas interações.

Esses *sites* são o grande diferencial da *Web 2.0* pela possibilidade da interação e intervenção dos atores. Segundo Recuero (2014, p. 131), eles são caracterizados pela publicização das redes sociais dos atores e pela possibilidade de construir um perfil individualizado. A estrutura dessas plataformas, para a autora, é caracterizada pela "exposição pública da rede dos atores, que permite mais facilmente divisar a diferença entre esse tipo de site e outras formas de comunicação mediada por computador" (RECUERO, 2014, p. 131).

Primo (2007) ressalta a possibilidade de interação em uma rede social *on-line* e a define como:

[...] um processo emergente que mantém sua existência através de interações entre os envolvidos. Esta proposta, porém, focar-se-á não nos participantes individuais, e sim no "entre" (interação = ação entre). Isto é, busca-se evitar uma visão polarizada da comunicação, que opõe emissão e recepção e foca-se em uma ou noutra instância (PRIMO, 2007, p. 5).

No entanto, Recuero (2009, p. 31) descreve que a interação é "aquela ação que tem um reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares, como reflexo social".

Primo (2007) destaca ainda que:

Em virtude da recorrência das interações (mesmo que descontínuas), através da qual alguns padrões interativos vão sendo desenvolvidos entre os parceiros, a sincronia entre eu e tu (ou vós) pode ser percebida: os interagentes podem antecipar, com cada vez mais sucesso, que ações são apropriadas em dado momento, o que pode ofender e quando. Tal relacionamento apresenta reciprocidade (uma compreensão equivalente dos interagentes sobre a natureza e qualidade de seu relacionamento), intensidade e intimidade (a familiaridade entre eles) (PRIMO, 2007, p. 8).

Essa visão, na prática, pode ser constatada por meio das solicitações de amizades nas redes sociais na *internet*. Recuero (2009) parte desta perspectiva para exemplificar:

Se alguém aceita ser amigo de alguém no Orkut, por exemplo, há um reflexo no sistema (as pessoas são unidas por uma conexão) e um reflexo no indivíduo (cada um dos interagentes terá mais um "amigo", que poderá ter acesso a seus dados pessoais e enviar mensagens) (RECUERO, 2009, p. 33).

Sobre o início da *internet* em distribuição mundial, datado a partir de meados da década de 1990, Castells (2003) salienta: "a privacidade era protegida pelo anonimato da comunicação na Internet e pela dificuldade de investigar as origens e identificar o conteúdo de mensagens transmitidas com uso de protocolos da Internet" (CASTELLS, 2003, p. 139).

Atualmente, cerca de duas décadas depois, observamos uma grande quantidade de usuários deixando de lado a privacidade do anonimato, para uma autenticidade, por meio de identificações pessoais, como nomes completos acompanhados de fotos em perfis, *blogs* e contas em plataformas digitais.

Na visão de Recuero (2014), é necessário que os indivíduos se destaquem no ciberespaço por meio de atos performáticos e identitários. Essa representação pode ser construída a partir de elementos que delimitem e caracterizem cada pessoa, como uma foto ou um nome em alguma sala de bate papo. Recuero conclui que essa distinção identitária "delimita o indivíduo naquela ferramenta" (RECUERO, 2014, p. 59).

Essa autenticidade pode se fazer valer também pelo o que Castells (2003) chama de *tecnologias de controle*. A criptografia e os *cookies* são umas dessas ferramentas, pois possibilitam a identificação dos usuários por meio do armazenamento de dados na máquina do provedor de serviços e do receptor.

As informações pessoais coletadas pelas *tecnologias de controle* podem ser utilizadas para vários fins, como em uma investigação judicial ou por empresas que desejam monitorar os gostos dos usuários. Castells (2003) utiliza uma citação de Lessig do ano de 1999 que apresenta essa realidade: "Nos Estados Unidos, 92% dos *websites* coletam dados pessoais de seus usuários e os processam segundo seus interesses comerciais" (CASTELLS, 2003, p. 143). Esses interesses comerciais estão ligados, geralmente, ao marketing e à publicidade de produtos.

Diante disso, é observado que as pessoas abrem mão do direito à privacidade para usar a *internet*. Nessa lógica, Castells salienta: "uma vez que renunciou a esse direito à proteção da privacidade, os dados pessoais tornam-se propriedade legítima das firmas da Internet e de seus clientes" (CASTELLS, 2003, p. 144).

Outra característica importante que floresce no campo das redes na *internet* é a ação individual. O individualismo é tendência dominante em nossas sociedades a partir da evolução das relações sociais, caracterizada por um sistema de valores e crenças que informa o comportamento, tanto no trabalho quanto na subsistência social (CASTELLS, 2003). Assim, o individualismo é caracterizado por um novo sistema de relações sociais centrado no indivíduo em uma transição entre três instâncias, que são:

[...] primárias (corporificadas em famílias e comunidades) para as relações secundárias (corporificadas em associações), o novo padrão parece fundar-se no que poderíamos chamar de relações terciárias, ou no que Wellman chama de "comunidade personalizada", corporificadas em redes egocentradas (CASTELLS, 2003, p. 108).

Fatores sociais são atribuídos como impulsionadores para essa transição, que envolve a individualização ocorrida na relação entre capital e trabalho, entre os trabalhadores e o processo de produção, isso tudo, em uma empresa em rede, por exemplo. Além disso, há a crise do patriarcalismo e, em decorrência dessa mudança, a desintegração da família nuclear tradicional.

Para além do âmbito digital, a nova configuração urbana, caracterizada pela crescente proliferação de condomínios e subúrbios afastados, também é apontada como fator para a individualização. Frente a essas questões, Castells (2003) conclui que "o novo padrão de sociabilidade em nossas sociedades é caracterizado pelo individualismo em rede" (CASTELLS, 2003, p. 108).

Reuro (2009), ao reler Sibilia (2003), também destaca o individualismo, mas como fator determinante para o exibicionismo no ambiente da *web*, por meio do "imperativo da visibilidade" que é definido na atual sociedade como essa necessidade de exposição pessoal. Essa análise é constatada diante da decorrente intersecção entre o público e o privado, uma consequência direta do fenômeno globalizante, que exacerba o individualismo. É concluído, assim, que: "É preciso ser 'visto' para existir no ciberespaço" (RECUERO, 2009, p. 27), tal qual a concepção que iremos mostrar ainda neste capítulo na visão do filósofo Christoph Türcke (2010).

Essa exibição tem campo fértil nas redes sociais na *internet*, pois essas permitem aos usuários estarem mais conectados. Como ressalta Recuero (2009, p. 108), "isso significa que há um aumento da visibilidade social desses nós. A visibilidade é constituída enquanto um valor porque proporciona que os nós sejam mais visíveis na rede".

Já com vistas aos usuários e às reverberações com o uso das redes, Santaella (2013) pontua que:

As redes [sociais na Internet] operam a partir da criação de perfis que representam os usuários. Assim, elas oferecem serviços de mensagem instantânea, murais de mensagens, postagem de fotos e vídeos, entre outros. A popularização desses serviços faz com que, cada um desses perfis, criem-se pontos de referência para a identidade digital de alguém. Esses pontos de referência podem se multiplicar em bolhas identitárias sem limites predefinidos (SANTAELLA, 2013, p. 42).

Entretanto, fazer-se ver e ser visto pode não ser algo consentido pelo usuário da *web*. Há ferramentas em redes sociais na *internet* que determinam a quem a informação será publicada, mas nem todos os usuários sabem disso. Um perfil no *Twitter*²⁵, por exemplo, para destinar o que é publicado somente aos seus seguidores, precisa marcar a opção "Proteger meus Tweets". Logo, o que for publicado sem a marcação dessa ferramenta será para a observação pública, de todos.

Sob outro ponto de vista, a *internet* parece ser eficaz na mudança das configurações sociais, em especial, quanto aos laços fracos – caracterizados pela pouca duração das relações pessoais. Como exemplo desta afirmação, Castells (2003, p. 108) destaca que: "as pessoas se ligam e desligam da Internet, mudam de interesse, não revelam necessariamente sua identidade (embora não simulem uma diferente), migram para outros padrões on-line".

²⁵ www.twitter.com – site de rede social.

Já Recuero (2009) explica a presença de laços fortes e fracos nas relações entre os atores na *internet*:

Laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas. Os laços fracos, por outro lado, caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade (RECUERO, 2009, p. 41).

Quanto ao fator íntimo e verossímil com a realidade, a *web* proporciona aos usuários o poder de dizer quem é ao público. Podemos pontuar a reflexão de Castells (2003) a partir da análise de uma publicação em uma revista americana:

Contrariamos o famoso cartum publicado por *The New Yorker* na pré-história da comunicação on-line, na Internet o melhor que você tem a fazer é mostrar para todo mundo que é um cachorro, não um gato, sob pena de se ver imerso na vida íntima dos gatos. Porque na Internet você é o que diz ser, já que é com base na presunção que uma rede de interação social é construída ao longo do tempo (CASTELLS, 2003, p. 109).

Além da manutenção de laços fracos apontada anteriormente, também é atribuído à *internet* como sendo uma importante ferramenta para a manutenção de laços fortes à distância. Castells (2003) relaciona que o uso do *e-mail*, por exemplo, serve para conectar os usuários que estão separados geograficamente à longa distância. Porém, o autor diz que o papel mais importante da *internet* na estruturação de relações sociais é sua contribuição para o novo padrão de sociabilidade baseado no individualismo.

Para Castells (2003) atualmente as pessoas estão organizadas não simplesmente em redes sociais, mas em redes sociais mediadas por computador. "Assim, não é a Internet que cria um padrão de individualismo em rede, mas seu desenvolvimento que fornece um suporte material apropriado para a difusão do individualismo em rede como forma dominante de sociabilidade" (CASTELLS, 2003, p. 109).

No entanto, Primo (2007, p. 4) salienta que a partir de recursos da *Web 2.0*, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas por meio de associações mentais. Nestes casos importa menos a formação especializada de membros individuais.

O suporte material da *internet* para o desenvolvimento do individualismo dá-se por meio da

flexibilidade e do poder de comunicação. Diante disso, as redes *on-line* podem agregar novos valores de sociabilidade, como a formação de comunidades, comunidades digitais, configuradas de maneira diferente das físicas, porém não menos intensas na criação de laços. Na observação de Castells (2003, p. 109-110), em nossa sociedade há o desenvolvimento de uma comunicação híbrida entre lugar físico e ciber-lugar, que atua como suporte material do individualismo em rede, bem como, em nossa vista, para as territorialidades.

Segundo Gustavo Cardoso, citado por Castells (2003), "estamos na presença de uma nova noção de espaço, em que físico e virtual se influenciam um ao outro, lançando as bases para a emergência de novas formas de sociabilização, novos estilos de vida e novas formas de organização social" (p. 110).

Esse novo modo de sociabilização tem influência na ação comportamental das pessoas em uma sociedade midiaticizada. Para entendermos melhor como é configurado esse espaço/território, bem como a experiência a partir dele, vamos esmiuçar as redes sociais enquanto locais para as territorialidades, como veremos a seguir.

2.3 TERRITORIALIDADES

O desenvolvimento tecnológico de séculos, concomitante a um conjunto de fatores históricos, políticos, sociais e culturais favoráveis, como visto nas subseções anteriores, proporcionou a base para a atual sociedade midiaticizada (MORAES, 2006, 2013; MARTINUZZO, 2013a, 2014; CARDOSO, 2007; CASTELLS, 2003, 2007; BRIGGS & BURKE, 2006). Junto a isso, pudemos perceber como a *internet* atualizou as formas de criar e manter laços sociais – agora não apenas em redes físicas, como também nas digitais (RECUERO, 2009, 2014; CASTELLS, 2003).

Frente a esse quadro, delimitaremos o estudo do ambiente em que estão inseridos os nossos objetos de pesquisa. Analisaremos pontos importantes para entendermos onde se enquadra o território digital do Facebook – espaço para a constituição da territorialidade realizada pelos atores sociais ali presentes.

Antes de falarmos da territorialidade digital, ou da infoterritorialidade (MARTINUZZO,

2016), vamos esmiuçar as constituições primárias ao conceito de território. Para isso, nossa ótica se volta ao campo da Geografia. Mais especificamente, o estudo da ação do ser humano no território e o que isso implica a fatores de territorialidade.

O macroespaço de habitação de todos os seres vivos, o planeta Terra, segundo a pensadora Hannah Arendt, é a própria quintessência da condição humana, pois sua natureza, para os seres que aqui a habitam, é singular no Universo por ter condições propícias à vida e à vivência, sendo o único local "[...] capaz de oferecer aos seres humanos um habitat no qual eles podem mover-se e respirar sem esforço nem artifício" (ARENDR, 2008, p. 10). A Terra, então, é o nosso grande *locus* em que construímos e constituímos os territórios e as territorialidades.

Ao início de nossa análise, podemos entender a raiz etimológica presente na palavra território. O geógrafo brasileiro Rogério Haesbaert explica que, desde os primórdios, o território está associado à conotação material e simbólica (HAESBAERT, 2005, p. 6774). Em sua origem, a palavra está próxima tanto de *terra-territorium* – relacionado à porção material de terra – quanto à *terreo-territor* – referente ao fator simbólico de terror e medo causado pela dominação da terra, àqueles que estão fora do *territorium* e são impedidos de entrar. Em contrapartida, o território pode ser algo positivo, proveniente da apropriação àqueles que têm o privilégio de usufruí-lo.

Ainda seguindo as acepções etimológicas constituintes das palavras, vamos entender, agora, sobre a designação de "territorialidade". Segundo Martinuzzo (2016, p. 10) "[...] o sufixo 'dade', apostado a um adjetivo – no caso, territorial + dade –, forma um substantivo que indica situação, condição, estado". Acerca desse pensamento, o autor esclarece que a territorialidade remete às ordens de vivência, experiência, circunstância e organização em determinado território (MARTINUZZO, 2016, p. 10).

A acepção de território também está vinculada ao que tange a sua utilização primária pelo homem, constituinte de poder. Lefebvre (1986 apud HAESBAERT, 2005, p. 6775) aponta duas formas de utilização: por dominação – sendo um processo simbólico, marcado pelo valor do uso –, e por apropriação – neste, a funcionalidade e o valor de troca são fatores fundamentais. O autor ainda relata que a apropriação deve prevalecer à dominação. No entanto, a atual sociedade capitalista delimita e restringe as possibilidades de utilização dos espaços territoriais, impedindo uma reapropriação.

Em sentido amplo, Saquet (2015, p. 45) entende que o território é constituído pelas relações que envolvem a sociedade e a natureza, sendo condição para a reprodução social. Isso está atrelado ao poder e às relações sociais estabelecidas em dado território. Essas relações, sobretudo, são econômicas, políticas, culturais e ambientais.

Já Milton Santos, em sua obra *Por uma Outra Globalização*, refere-se ao território não apenas como uma superposição de sistemas naturais e de coisas criadas pelo homem, mas, especialmente, nas belas palavras do geógrafo brasileiro: "[...] O território é o chão e mais a população, isto é, uma identidade, o fato e o sentimento de pertencer àquilo que nos pertence" (SANTOS, 2011, p. 77). Ou seja, como veremos adiante, o uso do território pelo ser humano é o que origina a territorialidade – essa interação entre o humano e o território é essencial, visto que um faz o outro, como bem concluiu Santos (2011) ao considerar os fatores culturais e as construções no espaço a partir dessa relação.

O território também pode ser entendido, em *stricto sensu*, como um *nome político* referente ao espaço de um país. Santos e Silveira (2011, p. 17) esclarecem: "[...] a existência de um país supõe um território. Mas a existência de uma nação nem sempre é acompanhada da posse de um território e nem sempre supõe a existência de um Estado". Seguindo essa reflexão, os autores afirmam: "[...] Pode-se falar, portanto, de territorialidade sem Estado, mas é praticamente impossível nos referirmos a um Estado sem território" (SANTOS e SILVEIRA, 2011, p. 17).

Na visão pluridisciplinar de Haesbaert (2005), o território só pode ser concebido por meio da integração entre diferentes dimensões sociais: natural, política, econômica, cultural e filosófica – carregado de fatores materiais e imateriais que se relacionam. Já Dematteis (1999 apud SAQUET, 2015, p. 56) mostra que o comportamento humano é essencial para a constituição do território. Isso se realiza com a socialização pelas formas de comunicação, cooperação e trocas. Logo, não há território sem essas relações sociais.

A consideração do tempo também é primordial para a constituição dos territórios. Nessa ótica, Quaini (1974 apud SAQUET, 2008) avalia os territórios como um produto social resultante das imbricações espaço-temporais, processos em que há fatores históricos, culturais e políticos.

À guisa de esclarecimento, Saquet (2008) assinala que espaço e território não são sinônimos, pois são conceitos que recebem significados distintos de acordo com cada abordagem e

concepção. O autor elucida que "[...] No Brasil, por exemplo, o espaço geográfico é considerado, em geral, como a grande categoria da geografia, como algo universal, sempre presente na formação de cada lugar, juntamente com o tempo" (SAQUET, 2008, p. 76).

Raffestin (1993) aponta que o espaço é anterior ao território. Ademais, o geógrafo explica como é a relação entre espaço, território e ação humana:

[...] O território se forma a partir do espaço, é o resultado de uma ação conduzida por um ator sintagmático (ator que realiza um programa) em qualquer nível. Ao se apropriar de um espaço, concreta ou abstratamente (por exemplo, pela representação), o ator "territorializa" o espaço (RAFFESTIN, 1993, p. 143).

Ainda segundo o autor, o espaço geográfico é um apoio basilar à existência do território. Como visto acima, somente com a apropriação do espaço, da natureza-superfície, pela ação humana é que um território se origina. A territorialização é explicada por Saquet (2008, p. 83) como "[...] resultado e condição dos processos sociais e espaciais, significa movimento histórico e relacional. Sendo multidimensional, pode ser detalhada através das desigualdades e das diferenças e, sendo unitária, através das identidades".

Assim, podemos perceber que o território está associado a fatores materiais e simbólicos, como relatou Raffestin (2003 apud SAQUET, 2008, p. 84-85) ao elencar quatro níveis principais de uso: o território do cotidiano, destinado às ações diárias entre os indivíduos; o território das trocas, onde há articulação e movimento entre o regional, o nacional e o internacional; o território de referência, presente a partir das memórias construídas em determinado lugar; e o território sagrado, estabelecido historicamente por relações de controle e/ou de influência religiosa.

As observações acima deixam clara a ação do homem em determinado espaço geográfico e o que isso repercute. Logo, podemos entender que um território é construído pela vivência e pela experiência, ou seja, pela territorialidade. Para Sack (1983 e 1986 apud SAQUET, 2008, p. 86), a territorialidade é desenvolvida pelas ações humanas, em que um indivíduo ou um grupo age para controlar, influenciar ou afetar objetos, pessoas e relações numa área delimitada.

Na perspectiva de Saquet (2008), os territórios e as territorialidades estão sobrepostos e em rede. Essa característica nos remete ao já citado conceito de sociedade em rede, proposto por Castells (2007), em que há nós interconectados – no caso do olhar da Geografia, esses nós são

os espaços geográficos e a ações de experiência humana a partir de determinado território.

Sob a ótica das redes, podemos nos munir das interpretações de Haesbaert (2011). O geógrafo acredita na conexão de lugares. O autor reconhece que o humano não consegue viver sem um território. Diante dessa premissa, não há a desterritorialização isolada, o que implicaria o desaparecimento de lugares e territórios, mas, sim, sua multiplicação, visto que todo processo de desterritorialização está envolvido a um processo de reterritorialização.

A ideia de Haesbaert (2011) vai além ao pensar o processo de multiplicação de territórios e os processos de constante territorialização. Quando volta sua ótica para as ações humanas e o viver cotidiano, o geógrafo faz a associação à rede de conexões entre os territórios. Segundo o autor, devido aos fluxos proporcionados pelos desenvolvimentos técnicos – a saber, os de locomoção e de comunicação, por exemplo –, estaríamos vivenciando vários territórios ao mesmo tempo, ou seja, uma multiterritorialidade. As experiências de territorialidade, nas quais Haesbaert (2011, p. 74) enfatiza as características simbólico-culturais, são vivenciadas não mais em apenas um território, mas em vários, às vezes, ao mesmo tempo – como no caso das experiências das redes sociais digitais, a ser visto na próxima subseção.

Podemos exemplificar, na prática, com as observações de Néstor García Canclini, na obra *Culturas Híbridas*, ao discutir as transformações culturais em países da América Latina, como Argentina, Brasil e México. O antropólogo argentino acredita que a modernidade ainda não chegou nesses países. Essa assertiva é afirmada ao pensar a ação dos agentes sociais nesses territórios, com a ótica voltada para os produtos culturais e as tradições ditas cultas, populares e massivas. Em sua análise, o autor pontua que há uma transnacionalização dos mercados simbólicos e também há a teatralização da cultura popular – com o folclore, as Indústrias Culturais e o populismo político –, derivadas desses processos de hibridização cultural (CANCLINI, 2006).

Em específico, Canclini (2006) defende uma hibridização das culturas a partir dos fluxos de migrações, ou seja, de processos de desterritorialização e reterritorialização. As culturas, então, se misturam e miscigenam, em partes antagônicas, se destroem e encontram um ponto de conexão ou dispersão – nesse sentido, podemos aplicar aqui o conceito de dialógica e recursividade de Morin²⁶ (2012; 2015), já que seria um engodo dizer que a convivência entre

²⁶ A reflexão de Edgar Morin se baseia na ótica do paradigma da complexidade, visto que, para o autor, há a crise epistemológica do "Paradigma da Simplificação", a modelar os alicerces da produção à transmissão do saber na evolução científico-tecnológica dos últimos séculos. Morin trabalha a sistematização de seu pensar à luz

as culturas se realiza em harmonia e completude.

Nessa ótica em que há a intervenção dos mercados transnacionais nas culturas, como observado por Canclini (2006), também podemos citar as observações de Milton Santos sobre a globalização. O geógrafo brasileiro, ao falar do mundo da globalização, no que tange às transformações pós-modernas transnacionais dos mercados capitais, determina que na perspectiva territorial "[...] o espaço geográfico ganha novos contornos, novas características, novas definições. [...] Os atores mais poderosos se reservam os melhores pedaços do território e deixam o resto para os outros" (SANTOS, 2011, p. 63). Especificamente, nas palavras do autor, é apontado que estaríamos vivendo sob um globalitarismo, em que as nações hegemônicas impõem um totalitarismo às camadas populares.

Podemos constatar, à ótica geral das pontuações levantadas que envolvem a análise dos territórios e as ações de territorialidade, o papel da comunicação nesses processos, visto que se refere tanto à comunicação entre conexões em rede dos territórios, bem como aos fluxos informacionais entre os atores sociais no espaço geográfico.

Martinuzzo (2016) aponta que as territorialidades se cruzam com a comunicação. Sob esta perspectiva, o autor reflete a comunicação como constituinte de poder e como prática em dado território:

[...] não há vida, ou território, que se institua sem as mediações dos processos comunicacionais, seja para estabelecer as hegemonias fundantes de uma comunidade (poder) – um bairro, uma associação, uma cidade, um Estado, um país, um continente, um planeta –, seja para tecer o dia a dia das relações humanas e suas idiossincrasias cotidianas (práticas) (MARTINUZZO, 2016, p. 11).

Nesse sentido, Saquet (2008, p. 86), à luz de Sack, é claro ao afirmar que: "[...] Comunicação, controle e classificação de áreas são as três facetas principais da territorialidade humana que depende, diretamente, da atuação de certa autoridade e do contexto social e histórico de cada

da complexidade em obras como *Introdução ao pensamento complexo* e, sobretudo, em *O Método* (dividido em seis tomos). Em nosso trabalho, utilizamos, acima, ao relacionar a hibridização da cultura e na construção da territorialidade, o conceito alargado de dialógica. Neste caso, emulamos o pensamento de Morin – destinado à reflexão das ciências –, ao conduzir nossa ótica às complexidades entre duas lógicas – ou duas culturas –, que se alimentam uma à outra, mas também se opõem e se combatem. Outro conceito citado no texto acima é o de recursividade que, em suma, é a interseção da ação de causa e efeito, sendo que um age e modifica o outro – também referenciado, em nosso texto, ao pensar as territorialidades.

grupo social". Raffestin (1993 apud SAQUET, 2008) também acredita que o território é inerente à informação e às redes de circulação-comunicação.

Na vida prática, parece-nos propício trazer as observações de Santos e Silveira (2012) acerca das mudanças no território a partir das Tecnologias de Informação e Comunicação. Os autores defendem que, nos dias atuais, o desenvolvimento das técnicas hegemônicas constrói a base material para a vida em sociedade. Nesse sentido, a tecnologia científica é marcada por características informacionais. Então, os pesquisadores concluem: "[...] O meio técnico-científico-informacional é a expressão geográfica da globalização" (SANTOS & SILVEIRA, 2012, p. 18-19).

Santos e Silveira (2012, p. 67) também exemplificam as mudanças ocorridas no território brasileiro a partir da expansão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs): "A revolução das telecomunicações, iniciada no Brasil dos anos 1970, foi um marco no processo de reticulação do território". Ou seja, com isso houve novos recortes espaciais, resultado do que os autores chamam de *forças centrípetas* e *centrífugas*, que geram uma nova ordem de divisão territorial do trabalho.

No Brasil, esse desenvolvimento das telecomunicações não teria sido possível sem as mudanças ocorridas também no território, com a informatização. Tais processos foram fomentados pelo poder público com a criação da Empresa Brasileira de Telecomunicações S. A. (Embratel), no ano de 1965, e, posteriormente, das Telecomunicações Brasileiras S. A. (Telebras), em 1972. Também houve o fomento das empresas de desenvolvimento de computadores e *software*, como a Computadores e Sistemas Brasileiros S. A. (Cobra) e a Empresa Digital Brasileira (Digibras).

Na década de 1980, empresas brasileiras de equipamentos de informática e de programas de computador se multiplicaram. O mercado estava favorável pela lei 7.646 de software de 1987, visto que dispunha, então, da proteção à propriedade intelectual sobre programas de computador e sua comercialização no País, sendo promulgada a preferência, em igualdade de condições, na utilização de produtos brasileiros desse setor (SANTOS & SILVEIRA, 2012, p. 74-75).

Nesse marco temporal, as tecnologias base para a conexão em rede dos computadores também foram impulsionadas no Brasil. Junto às tecnologias eletrônicas, acrescentaram-se as tecnologias digitais, influenciando num maior desempenho de velocidade nas práticas

comunicacionais e nos fluxos de dados, sendo suportados textos e conteúdos imagéticos. Silveira e Santos (2012, p. 73) trazem os dados da década seguinte: "[...] Os anos 1990 foram o marco dessa transformação e, em 1995, de 13,4 milhões de linhas de acesso em serviço, 46,7% já estavam ligadas a centrais digitais".

Para os autores, o mundo contemporâneo é cenário do chamado "tempo real", devido à informação ser transmitida instantaneamente. As ações de comunicação são baseadas em estratégias de atingir um espaço-tempo exato, gerando mais produtividade e maior rentabilidade aos propósitos dos que controlam tais tecnologias (SANTOS & SILVEIRA, 2012, p. 91).

No entanto, em meio ao desenvolvimento tecnológico e à expansão dos meios comunicacionais, Santos e Silveira (2012) criticam que haveria diversas peculiaridades territoriais: há território bem-informado, território pouco informado e um número infinito de situações intermediárias. Nesse ponto de vista, os autores dizem que há a necessidade de compreender as instâncias que envolvem a qualidade da informação, a reconhecer os produtores e o decifrar os usos.

Vemos que a comunicação também está relacionada ao poder nos territórios. Sob uma ótica basilar, Raffestin (1993) em *Por uma geografia do poder*, resgata as observações de Foucault na obra *Microfísica do poder* ao mostrar que as relações de poder se constituem em todos os campos da sociedade: nas relações estruturadas entre os micropoderes e o Estado. O geógrafo afirma que o poder é parte intrínseca de toda relação humana (RAFFESTIN, 1993).

Em perspectiva geral, Raffestin (1993, p. 58) acredita que o poder visa o controle e a dominação sobre os homens e sobre as coisas. A geografia política utiliza base para esse estudo, dividindo os pontos de interseção em três: a população, o território e os recursos. A origem do poder, para o autor, é na população. Já o território, é a cena do poder e o lugar das relações humanas. Os recursos, por sua vez, determinam o campo de ação e seu alcance. Nesses casos, podemos observar a complementaridade das estruturas sociais, bem como das naturais, a se estruturarem as relações em um sistema de redes de poder.

Na sociedade hodierna, o poder é a comunicação, como bem nos mostra Manuel Castells em *O poder da comunicação*. O sociólogo espanhol defende a existência de o poder estar baseado no controle da comunicação e da informação, tanto à ótica macro – do Estado e das

corporações de mídia –, quanto sob a ótica micro – dos mais variados tipos de organizações e relações sociais.

Castells (2015) aborda que o poder depende do controle da comunicação, tanto que, para haver um contrapoder, seria necessário o rompimento desse controle. Ademais, o pesquisador também levanta a hipótese de que a forma mais basilar do poder está na capacidade de moldar a mente. Isso só se torna possível pela comunicação e informação, como bem aponta ao dizer que "[...] a capacidade de construir o consentimento, ou pelo menos de instilar medo e resignação em relação à ordem existe, é essencial para fazer cumprir regras que governam as instituições e as organizações da sociedade" (CASTELLS, 2015, p. 21).

Também veremos essa perspectiva em nossa pesquisa, a partir de nossa análise de como é gerado e gerido o medo da morte em nossos objetos no Facebook, visando instaurar o poder de controle dos indivíduos/usuários. Em nosso caso, analisaremos como o meio e o conteúdo são utilizados para afetar determinadas pessoas.

As redes sociais digitais abrem novos caminhos para a execução da gestão do medo, por serem redes de comunicações horizontais e interativas com base na *internet*. O usuário de redes sociais pode, então, exercer o que Castells (2015) chama de *autocomunicação de massa*, e passa a ser, além de receptor, produtor e reproduzidor de conteúdos.

À guisa de esclarecimento, podemos nos munir das asserções de Dominique Wolton, em *Informar não é comunicar*, no qual o intelectual diferencia *informação* e *comunicação*. Wolton (2010, p. 12) acredita que: "[...] A informação é a mensagem. A comunicação é a relação, que é muito mais complexa". O autor relata que a revolução deste século não se baseia na informação, mas, sim, na comunicação. Essa visão é defendida frente às possibilidades tecnológicas de se comunicar e de se relacionar com outrem. Esse outrem são milhões, diferentes e raramente estão em sintonia.

À ótica do desenvolvimento tecnológico informacional, junto ao território e sua utilização, Martinuzzo (2016) conceitua a existência de infoterritórios e infoterritorialidades. Os infoterritórios são constituintes de uma extensão simbólico-cognitiva construída de forma comunicacional, em que há a utilização de interfaces midiaticizadas em redes de mídia *on* e *off-line*, bem como a presença de fluxo de conteúdos informacionais (MARTINUZZO, 2016, p. 12).

Já as infoterritorialidades são concretizadas por meio de acessos, produção e compartilhamento daquilo que nos afeta simbolicamente no âmbito informacional. Nessa perspectiva há "[...] uma extensão significativa de alianças e pertencimentos socioeconômicos e político-culturais mediatizados" (MARTINUZZO, 2016, p. 13).

Essa interseção de pessoas, práticas comunicacionais e lugares conectados nos faz lembrar as observações de Marshall McLuhan ao descrever a *aldeia global*, há mais de 50 anos. O teórico canadense acreditava que as tecnologias de comunicação de massa, na sociedade moderna de sua época, criariam um mundo como se fosse uma aldeia global, em que todos estariam conectados (MCLUHAN, 1977).

Hoje em dia, as observações de McLuhan são aplicáveis a um determinado número de pessoas, ao se tratar da *internet*. Segundo estimativa da Organização das Nações Unidas (ONU) divulgada em 2016, mais de 4 bilhões de pessoas ainda não têm acesso à *internet*²⁷, ou seja, mais da metade da população mundial. Mesmo assim, acreditamos que o cotidiano das pessoas que não têm o privilégio de estarem conectadas ao ciberespaço é atravessado pelas ações que se realizam da escala digital para a real – como as informações e decisões tomadas a partir da *internet*.

No caso do Brasil, o relatório da ONU divulgado em 2015 apontou que 57,6% das pessoas estão conectadas à *internet*²⁸. Esse número relevante no país está associado às políticas de acesso, bem como à utilização de aparelhos *smartphone*. No entanto, ainda são números baixos frente a países desenvolvidos. Nos Estados Unidos, por exemplo, a *internet* já é considerada um serviço essencial²⁹, não um supérfluo.

Ainda se tratando da tecnologia digital, podemos trazer as observações de Martinuzzo (2003), ao analisar utilização das *homepages* governamentais (*e-gov*) como processo de exercício de poder e informação pública. O pesquisador faz uma alusão ao espaço público destinado aos debates políticos na Grécia Antiga ao verificar se o *e-gov* seria uma ágora virtual. A conclusão é de que a ágora virtual ainda era um projeto utópico, visto que o *e-gov* passa longe

²⁷Cf. O GLOBO.COM. **Mais da metade da população mundial não tem acesso à internet, diz relatório da ONU**. 2016. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/mais-da-metade-da-populacao-mundial-nao-tem-acesso-internet-diz-relatorio-da-onu-17557878>>. Acesso em: 15/06/2016.

²⁸Cf. ONUBR.ORG. **No Brasil quase 60% das pessoas estão conectadas à Internet, afirma novo relatório da ONU**. 2015. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/no-brasil-quase-60-das-pessoas-estao-conectadas-a-internet-afirma-novo-relatorio-da-onu/>>. Acesso em: 15/06/2016.

²⁹Cf. ESTADAO.COM.BR. **Nos EUA, internet agora é considerada ‘serviço essencial’**. 2016. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,nos-eua-internet-agora-e-considerada-servico-essencial,10000057234>>. Acesso em: 15/06/2016.

de conter os requisitos fundamentais para a política, como ação pautada por pluralidade de vozes, debate de ideias, confronto de projetos, garantia de interferência consequente dos cidadãos na condução das políticas públicas e ações governamentais, entre outros aspectos.

Em outra obra, Martinuzzo (2013b, p. 35) relata que as tecnologias digitais da informação e comunicação possibilitam a sociabilidade a partir da articulação de redes comunicacionais, bem como de plataformas multimidiáticas – lógica de consumir conteúdos informacionais de maneiras diversas e complementadoras. As experiências multimidiáticas também são concomitantes à construção de referências simbólicas a partir da territorialidade.

Essas possibilidades atuais, no que tange às formas e meios de comunicação, levaram alguns séculos, como vimos nas subseções anteriores ao observar o desenvolvimento das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) no decorrer da história. Hoje, com o advento da *internet*, vemos que as dinâmicas se modificaram, ao possibilitar que a produção de informação seja também feita pelos internautas.

Nesse sentido, podemos levantar a perspectiva do poder atrelado ao controle da informação. Raffestin (1993, p. 218) defende que todas as redes que interessam às comunicações de massa e interpessoais, são instrumentos de poder, pois controlam os fluxos e as tramas informacionais. Segundo o autor, esse poder de controle informacional segue a lógica do terror. Podemos notar, então, que só com a atuação das forças individuais dos atores sociais é realizável um contrapoder – como bem pensou Moraes (2013).

Ao estudar território digital como um possível local para construção da territorialidade, Fragoso, Rebs e Barth (2010, p. 215) relatam que a ausência de materialidade dos ambientes no ciberespaço não é fator excludente dos processos de apropriação social. Em caráter específico, nesses lugares digitais há a vinculação identitária. Ademais, com a possibilidade de múltiplos usuários, é visível também a apropriação de determinados locais, qual acontece no âmbito físico, bem como a fragmentação de um mesmo ambiente.

As autoras falam de "lugares-territórios virtuais" ao se referenciar ao ambiente de vivência no ciberespaço. Essa vivência cria, então, uma territorialidade nesse espaço digital. Além disso, é visível também que as interações sociais entre os vínculos identitários, tanto individuais quanto coletivos, ultrapassam a *internet* a se potencializar e se realizar na experiência multiterritorial. Neste caso, amplia-se a possibilidade de territorialidade do ator

social, podendo ser tanto material quanto digital (FRAGOSO, REBS e BARTH, 2010, p. 215-216).

Já Lemos (2007), classifica esses lugares de vivência e interação social no âmbito da *internet* como territórios informacionais. Por territórios informacionais, o autor entende que são "[...] áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano" (LEMOS, 2007, p. 14).

No entanto, antes de pensar o ciberespaço, Lemos (2007) analisou as mídias locativas no espaço das cidades. Essas mediações transformaram a experiência com as cidades: "[...] as mídias locativas reforçam a hibridação do espaço físico com o ciberespaço, trazendo novas implicações para o espaço urbano" (LEMOS, 2007, p.11).

Nessa vivência em territórios informacionais, sobressaem-se os dispositivos sem fio como o *bluetooth*, o wi-fi e SMS³⁰. Também podemos atualizar o pensamento do autor com a utilização dos *smartphones*, possibilitando a execução de tarefas que antes só um computador poderia fazer. Lemos (2007) exemplifica a experiência de territorialidade ao dizer que uma pessoa, ao conectar-se à *internet* wi-fi em um parque, estaria dentro de um território informacional, a envolver o seu contexto territorial físico e digital: "[...] Ao acessar a internet por essa rede wi-fi, o usuário está em um território informacional imbricado no território físico (e político, cultural, imaginário, etc.) do parque, e no espaço das redes telemáticas" (LEMOS, 2007, p. 14).

Sob essa ótica de experiência entre o físico e o digital, podemos destacar que o corpo é fundamental nas interações com o espaço, sendo ele, o nosso primeiro território – lugar também da subjetividade, como veremos na próxima subseção.

Parece-nos propício resgatar as observações de Richard Sennett, no início da obra *Carne e Pedra*, ao fazer uma interseção entre corpo e espaço nas transformações urbanas pós-modernas. O sociólogo americano nos conta de quando estava num cinema, na cidade Nova York, acompanhado de um amigo. Esse amigo de Sennett usava uma prótese com dedos metálicos no lugar da mão esquerda, em decorrência de um tiro na Guerra do Vietnã. O filme

³⁰ As tecnologias citadas por Lemos (2007) no texto são de conexão sem fio em rede para transmissão de conteúdo e informação. O *bluetooth* é uma tecnologia que permite a transmissão de dados por rede sem fio entre diversos aparelhos como telefones celulares, laptops, computadores, câmeras digitais etc. O *Wi-fi* também permite a transmissão de dados entre dispositivos por meio da conexão em rede, dando acesso à *internet*. Já o SMS (*Short Message Service*) é um serviço disponível em telefones celulares que permite o envio de mensagens curtas. As duas primeiras citadas, o *bluetooth* e o *Wi-fi*, além de se referirem a uma tecnologia, são também uma marca.

ao qual os dois assistiam era um épico de guerra, repleto de sangue e violência. Ao final do longa-metragem, Richard Sennett e o amigo estavam à espera de outra pessoa na saída de fumantes. Ao lembrar-se desse instante, Sennett (2008) comenta:

[...] O público acabara de enfrentar duas horas vendo corpos dilacerados, aplaudindo com maior entusiasmo os lances mais violentos e a carnificina. Passando por nós, as pessoas observavam inquietas a prótese de metal e se afastavam rapidamente. Logo, éramos uma ilha no meio delas (SENNETT, 2008, p. 14).

Ao pensar o espaço do cinema e as consequências no corpo de quem assiste a produções cinematográficas, Sennett (2008) traz as observações de psicólogos sobre os efeitos produzidos em espectadores. A conclusão foi de que assistir apassiva as pessoas. Então, o sociólogo relembra a situação ocorrida com o amigo, e afirma: "[...] falsas experiências de violência insensibilizam o público ante a verdadeira dor" (SENNETT, 2008, p. 15).

Em outra mídia, a televisão, as observações de psicólogos como Robert Kubey e Mihaly Csikszentmihalyi apontam que os espectadores a consideram apassivadora e relaxante, a exigir pouca concentração. Chegou-se à conclusão de que "[...] grande consumo de dor ou de sexo simulado serve para anestesiar a consciência do corpo" (SENNETT, 2008, p. 15).

No que tange às experiências urbanas, a construção das áreas de fluxos de pessoas e veículos é um fator importante a ser analisado. A tecnologia de locomoção, como os automóveis e as grandes rodovias, permite uma nova experiência com o espaço-tempo. A velocidade do corpo em deslocamento traz uma sensação de desconexão com o espaço, visto a dificuldade em prestar atenção na paisagem (SENNETT, 2008).

Em comparação com a anestesia gerada nos telespectadores, Sennett (2008) relata que, ao navegar pela geografia da sociedade moderna utilizando os meios velozes de locomoção, a pessoa "[...] vivencia o mundo como uma experiência narcótica; o corpo se move de maneira passiva, anestesiado no espaço, para destinos estabelecidos em uma geografia urbana fragmentada e descontínua" (SENNETT, 2008, p. 17).

Como vimos alhures nas subseções anteriores, as observações de Gilberto Dupas com vista a uma sociedade midiaticizada, em *Tensões contemporâneas entre o público e o privado*, vêm ao encontro das perspectivas acima. Dupas (2003) defende que o atual espaço público de vivência cotidiana nas cidades foi transformado em espaço publicitário pela apropriação das

grandes corporações. Os cidadãos que frequentam esses locais os fazem como consumidores de informação. Então, o autor conclui que "a paisagem pública urbana é agora um material midiático privado, criando desejos e tratando o cidadão como um mero consumidor" (DUPAS, 2003, p. 17).

Ademais, ao desenharem as vias públicas, os urbanistas orientam o fluxo de tráfego a isolar as comunidades residenciais dos centros comerciais, bem como a separar as zonas pobres das ricas, ou de etnias diversas. Esse traçado urbanístico está associado ao medo do contato com estranhos, como vimos sua origem no primeiro capítulo deste trabalho (SENNETT, 2008 e 2014).

A vida urbana, tanto quanto a vida digital, em suas mais diversas peculiaridades, constituem valores de construção da territorialidade. A esse aspecto, podemos destacar a pontuação de Martinuzzo (2016, p. 10), ao dizer que "a territorialidade é a vida organizada num dado território, experiência que é dinâmica e permanentemente atualizada pelos movimentos sociais, econômicos, políticos e culturais".

Nesse contexto geral, entendemos que as tecnologias, das locomotivas às digitais, nos proporcionam uma nova forma de experiência com o território. Como exemplo da atual sociedade midiaticizada, podemos exemplificar com o caso das redes sociais digitais que, além de serem infoterritórios (MARTINUZZO, 2016), trazem possibilidades de interseções com as estruturas físicas e materiais vivenciadas, a criar um novo espaço para a territorialidade, experimentado ao mesmo tempo com o território físico e o referenciando. Veremos esses aspectos a seguir, ao analisarmos a origem do Facebook.

2.3.1 O CASO DO FACEBOOK: POR QUE UMA TERRITORIALIDADE?

O Facebook é uma plataforma digital desenvolvida pelo americano Mark Zuckerberg, em 2004. Em sua origem, houve a colaboração de colegas de Zuckerberg – Chris Hughes, Dustin Moskovitz e Eduardo Saverin. Antes de se tornar uma rede social na *internet* conhecida mundialmente, o sistema foi chamado de *Facemash*, o qual era utilizado para classificar, entre duas fotos dispostas lado a lado, quem seria a pessoa "mais quente" (O GLOBO -

GLOBO.COM, 2012).

O sistema funcionava na Universidade de Harvard, nos Estados Unidos, e era alimentado com imagens de identificação dos estudantes da instituição. Porém, o *Facemash* foi fechado poucos dias após estar no ar, em outubro de 2003, por considerarem a plataforma como quebra de segurança e violação de privacidade aos parâmetros da Universidade (BUSINESS INSIDER, 2010).

Mesmo com poucos dias de funcionamento, a criação de Zuckerberg e colegas ganhou notoriedade no *campus* de Harvard. Devido ao sucesso, no ano seguinte, em 4 de fevereiro de 2004, a ideia foi relançada. Agora, com o nome do *site* chamado "thefacebook.com". Mas esse sistema ainda estava restrito ao âmbito acadêmico, servindo como uma rede para conectar estudantes de diversas Universidades americanas.

Naquele mesmo ano, Sean Parker, fundador do Napster, assumiu o papel de investidor-anjo e tornou-se presidente da empresa. Uma das primeiras mudanças após a parceria com Parker foi quanto ao nome. Então, o *site* de redes sociais passara a se chamar Facebook, logo após ter comprado o domínio de *internet* Facebook.com, em 2005, por US\$ 200 mil (O GLOBO - GLOBO.COM, 2012).

Somente no ano de 2006, o *site* foi aberto ao público para cadastro (MARTINUZZO & REZENDE, 2014). A partir de então, o número de usuários disparou. Sob uma perspectiva geral, observamos que de fevereiro de 2005 a agosto de 2006, o uso de *sites* de redes sociais entre os jovens internautas, com idades entre 18 e 29 anos, saltou de 9% para 49% (PEWINTERNET, 2014).

O Facebook foi o terceiro *site* mais visitado em âmbito global no mês de maio de 2016, segundo a *Alexa Internet Inc.* (ALEXA, ONLINE, 2016). No Brasil, a contagem de visitas à rede social digital de Zuckerberg só perde para o Google e o YouTube. Essa quantidade exorbitante de visitantes ao Facebook também traz implicações econômicas à ótica empresarial da plataforma, sendo avaliada em janeiro de 2016, com o valor de mercado que ultrapassa os US\$300 bilhões³¹. Dados de 2015 mostram que o Facebook já empregou diretamente mais de 12.600 mil pessoas a trabalhar em tempo integral (THE STATISTA

³¹Cf. G1 – GLOBO.COM. **Valor de mercado do Facebook cresce em US\$ 38 bilhões**. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/negocios/noticia/2016/01/valor-de-mercado-do-facebook-cresce-em-us-38-bilhoes.html>> Acesso em: 18/06/2016.

PORTAL, ONLINE, 2016).

Nos primeiros anos de existência, o sucesso do Facebook pôde ser explicado por vários motivos, entre os quais se enquadram a possibilidade de modificação da plataforma pelos usuários e pelo fato de o sistema ser percebido como mais privado que outros *sites* de redes sociais, pois apenas usuários que fazem parte da mesma rede podiam ver o perfil uns dos outros (RECUERO, 2009).

Números recentes mostram que o Facebook é o maior *site* de redes sociais do mundo (PEWINTERNET, 2014). Segundo levantamento de dezembro de 2015, cerca de 1,59 bilhão de pessoas eram usuárias da plataforma³². Já em dezembro do ano anterior, o público era de 1,39 bilhão (G1 - GLOBO.COM, 2015). Isso mostra que em cerca de um ano, mais de 20 milhões de novos usuários entraram nessa rede de conexões tentaculares.

De início, percebemos que o Facebook é um âmbito de sociabilidade, pois, desde sua origem, o interesse era criar relações sociais – mesmo que em pequena escala. A rede, que se limitava ao espaço universitário, foi alargada a proporções globais, ampliando também a possibilidade de conexões entre os usuários.

Para vislumbramos melhor como o Facebook pode se tornar espaço de territorialidade, utilizaremos dados e resultados obtidos com pesquisa anterior feita junto a usuários da rede. A investigação contou com a participação total de 742 voluntários que responderam a uma enquête divulgada na própria plataforma (MARTINUZZO & SANGALLI, 2015).

Entre os respondentes, pudemos perceber que o Facebook é classificado como um local público para a grande maioria (89,08%). Apenas pouco mais de 10% dos respondentes o consideram como um local privado (Tabela 1).

Tabela 1 – Facebook como local público ou privado.

Você considera a rede social Facebook como:	Respondentes	Percentual
Público	661	89,08%
Privado	81	10,92%
Total	742	100%

Fonte: elaboração dos autores.

³² Cf. G1 – GLOBO.COM. **Facebook anuncia crescimento dos lucros e do número de usuários**. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/01/facebook-anuncia-crescimento-dos-lucros-e-do-numero-de-usuarios-20160127211006500148.html>>. Acesso em: 18/06/2016.

Ainda no que se refere a pontos fundamentais para o desenvolvimento da sociabilidade no dia-a-dia do ciberespaço, como a sensação de segurança e de confiabilidade ao fazerem publicações na plataforma, cerca de 57% dos respondentes disseram que não se sentem seguros ao publicar no Facebook. Já os que se sentem seguros ao fazerem algum tipo de postagem representam pouco mais de 42% dos respondentes (Tabela 2).

Tabela 2 – Sensação de segurança ao publicar no Facebook.

Você se sente seguro ao postar/publicar algo no Facebook?	Respondentes	Percentual
Sim	312	42,05%
Não	430	57,95%
Total	742	100%

Fonte: elaboração dos autores.

Em nossa pesquisa anterior, também averiguamos se há uma concepção de interseção ou distanciamento no que tange à vivência presencial física e à vivência no ambiente digital. Neste viés, o embate não obteve um peso muito relevante em relação ao outro, visto que 54,72% consideram o Facebook uma instância diferente da vida real – esta, que assim foi referida na questão. Já outros 45,28% dos respondentes disseram que a rede social digital não é uma instância apartada da vida real (Tabela 3).

Tabela 3 – Sobre as redes sociais digitais serem ou não uma instância distante da vida real.

Você considera o Facebook e as redes sociais digitais como uma instância distante/diferente da vida real?	Respondentes	Percentual
Sim	406	54,72%
Não	336	45,28%
Total	742	100%

Fonte: elaboração dos autores.

De acordo com esses dados obtidos em pesquisa, observa-se que o entendimento dos usuários do Facebook quanto à plataforma é de que ela seja um espaço propício para a construção da sociabilidade, sobretudo, por ser considerado um ambiente público. Porém, tal qual no espaço público das cidades, na rede social também há o sentimento de insegurança ao realizar ações, mesmo que, para a maioria dos entrevistados, essas redes sejam uma instância diferente da

vida real. Esse sentimento de insegurança já mostra que a ótica de distanciamento entre as duas instâncias não é ratificada, pois há uma interação entre o cotidiano digital e a vida física. Ou seja, neste caso, a virtualidade se realiza.

No que tange à vida física e à vida digital, podemos estabelecer outra interseção entre essas duas instâncias. Primeiramente, necessita-se de um território físico, onde os computadores se conectam à *internet* – local do território digital. Exemplo comum aos internautas é o número de IP (*Internet Protocol*), que funciona qual o CEP (Código de Endereço Postal) de nossas casas, nos permitindo receber e enviar dados. Também é possível, por meio do IP, saber a localização no espaço geográfico de quem utiliza a *internet*.

Neste amplo campo de ação, o internauta pode navegar, a partir da *web*, em diversos territórios digitais. Em *sites* como o do Facebook, dá-se a conexão com outros perfis que, logo, estão conectados também a outros territórios físicos, reunidos no digital. A capacidade de construção da (info)territorialidade, neste caso, é possibilitada pelo avanço do modelo de *web*, a 2.0, que permite a modificação e interação com a plataforma, como vimos nas subseções anteriores.

O próprio slogan do Facebook já nos conduz à autoimagem gerada pela empresa e à sua função direcionada aos usuários: *"No Facebook você pode se conectar e compartilhar o que quiser com quem é importante em sua vida"*. Além desse aspecto, ao entrarmos na página inicial do *site*, nos deparamos com uma figura desenhada num mapa que alude a conexão em rede entre diversos usuários dispostos em locais diferentes no espaço geográfico (Imagem 3).

A imagem mostra a interface da página de login e criação de conta do Facebook. No topo, há uma barra azul com o logo "facebook" à esquerda e campos de entrada para "Email ou telefone" e "Senha", com um botão "Entrar" à direita. Abaixo do login, há um link "Esqueceu a conta?". O conteúdo principal é dividido em duas colunas. A coluna da esquerda contém o slogan "No Facebook você pode se conectar e compartilhar o que quiser com quem é importante em sua vida." e uma ilustração de um mapa do mundo com ícones de pessoas conectadas por linhas. A coluna da direita, intitulada "Abra uma conta", afirma "É gratuito e sempre será." e apresenta campos para "Nome" (com subcampos "Nome" e "Sobrenome"), "Celular ou email", "Insira novamente o número do celular ou o e...", e "Nova senha". Abaixo, há um campo para "Aniversário" com seletores para "Dia", "Mês" e "Ano", e uma opção para "Feminino" ou "Masculino". No final, há um botão verde "Abrir uma conta" e um link para "Criar uma Página para uma celebridade, banda ou empresa."

Imagem 3 – Página inicial para acesso ao Facebook.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

A dialogar com as observações anteriores de espaço e território, podemos relacionar os perfis como sendo microterritórios-subjetivados, dado que a pessoa modifica um espaço digital, ou ciberespaço (LÉVY, 1999 e 2000), ao entrar na plataforma, bem como o transforma ao apresentar e representar suas características subjetivas. A modificação de que falamos acontece em vários níveis, a incluir desde uma imagem, como rosto principal do perfil, às publicações na *timeline*³³.

Seguindo essa lógica, também podemos perceber que os perfis são a personificação digital de uma identidade criada. Então, além da modificação material – que neste caso seria digital –, observamos que há presença da construção simbólica da *persona* digital. Geralmente carregam um nome, por vezes correlato ao do nascimento do usuário. Podem também agregar indicações de gostos pessoais e interesses ao seguir páginas no Facebook.

Como na construção dos territórios físicos, os perfis são marcados por temporalidades, com as relações espaço-temporais das notícias e fluxos de informação na *timeline*, e por territorialidades, a partir do ambiente geográfico referenciado ao marcar o local de origem e de moradia (Imagem 4). Ademais, a conexão em rede pode ser feita a outros microterritórios-subjetivados a partir dos vínculos de amigos adicionados ao perfil, bem como a um grande campo de microterritórios-subjetivados, no caso das comunidades ou páginas agregadas ao usuário.

³³ A *timeline* ("linha do tempo", em português) aparece como página principal de interação para o usuário de redes sociais. No caso do Facebook, os conteúdos são ordenados a partir da disposição cronológica das postagens em cada perfil. Essas postagens podem aparecer para interação de outros usuários a partir do *feed de notícias*. No *feed* a lógica cronológica sincrônica é quebrada de acordo com gosto de cada usuário. Ou seja, os principais interesses de cada perfil são analisados por meio de algoritmos da própria plataforma e o que é mostrado segue essa lógica de disposição no espaço-tempo digital do Facebook.

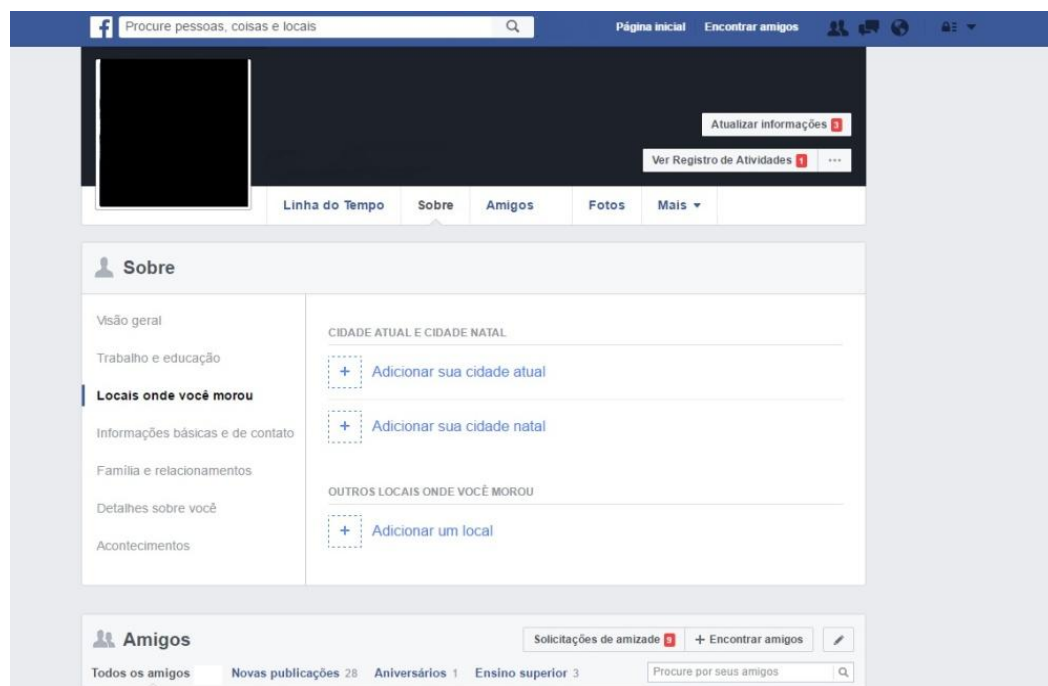


Imagem 4 – Dados de localização a serem preenchidos em perfil.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

Os aspectos que fazem da experiência vivida do ambiente digital uma infoterritorialidade (MARTINUZZO, 2016) se aplicam tanto às relações entre usuário/plataforma, usuário/usuários, usuário/território físico/território digital/usuários: o usuário pode modificar a plataforma; o usuário pode se relacionar com outros usuários; o usuário pode se referenciar a outros territórios, incluindo o geográfico, concomitantemente a uma relação com outros usuários.

Ao que tange à interseção com o território físico, destacamos as fotografias, os vídeos e as marcações de locais que são *pixelados* pela digitalização da matéria física e se referem à disposição geográfica de um espaço territorial, agora, presente no ciberespaço.

Nessa linha, pensamos que a construção da territorialidade é marcada, geralmente, pela vivência concomitante entre o espaço físico e o digital. No perfil abaixo (Imagem 5), podemos perceber essa interseção relacional a partir da postagem. A mensagem está vinculada a uma localidade no espaço geográfico marcada na publicação (Monroe, no estado americano Ohio), além de conter uma representação imagética do espaço físico, bem como a interação de outros usuários.

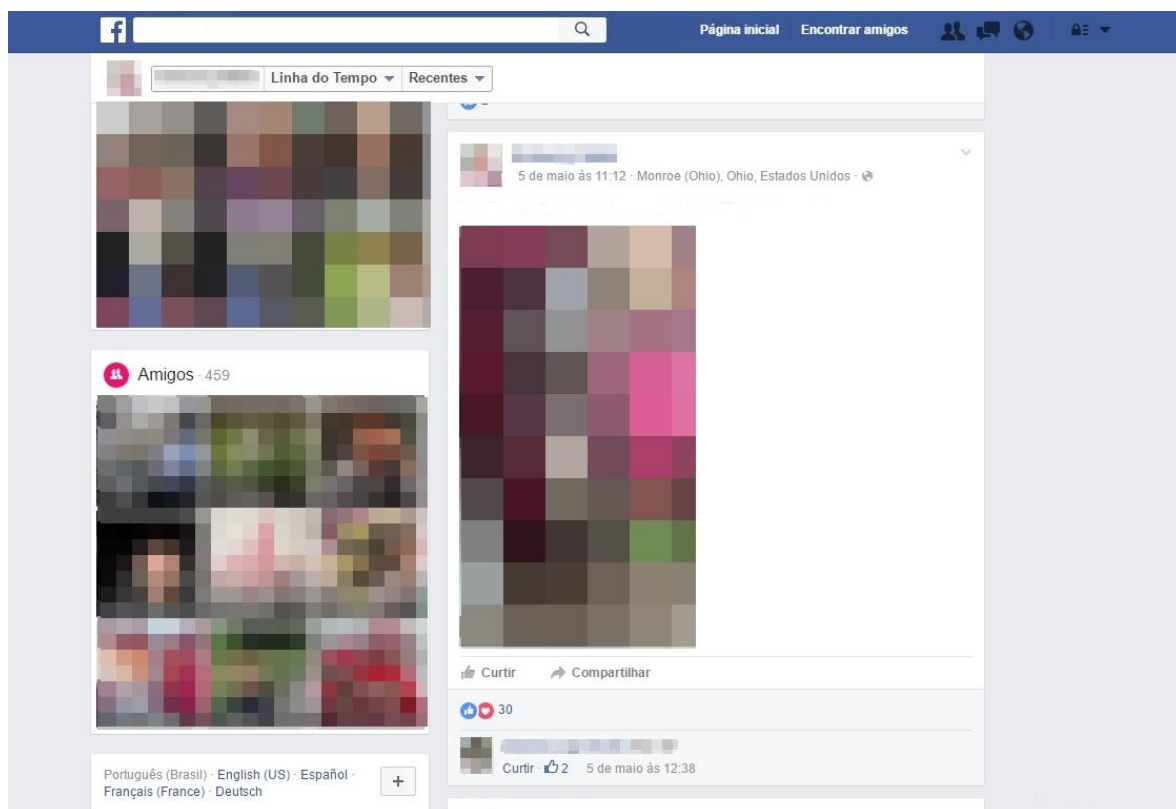


Imagem 5 – Publicação de usuário no Facebook contendo sua localização.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

O Facebook também viabiliza, em sua barra de pesquisa, a possibilidade de encontrarmos e nos encaminharmos a outro perfil, coisas e locais (Imagem 6). No caso dos locais, podem ser uma representação de algum espaço físico ou apenas gerado/criado no próprio ciberespaço para vivência entre os usuários.



Imagem 6 – Barra de pesquisa no Facebook.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

Na rede social digital também há territórios específicos para determinado assunto, reunindo perfis com interesses em comum àquele ambiente. Entre as possibilidades de classificação pelos administradores de cada território digital, há os que a nomeiam como *comunidade*, a ser um local que conecta os perfis às publicações desse território, como podemos ver abaixo na Imagem 7.

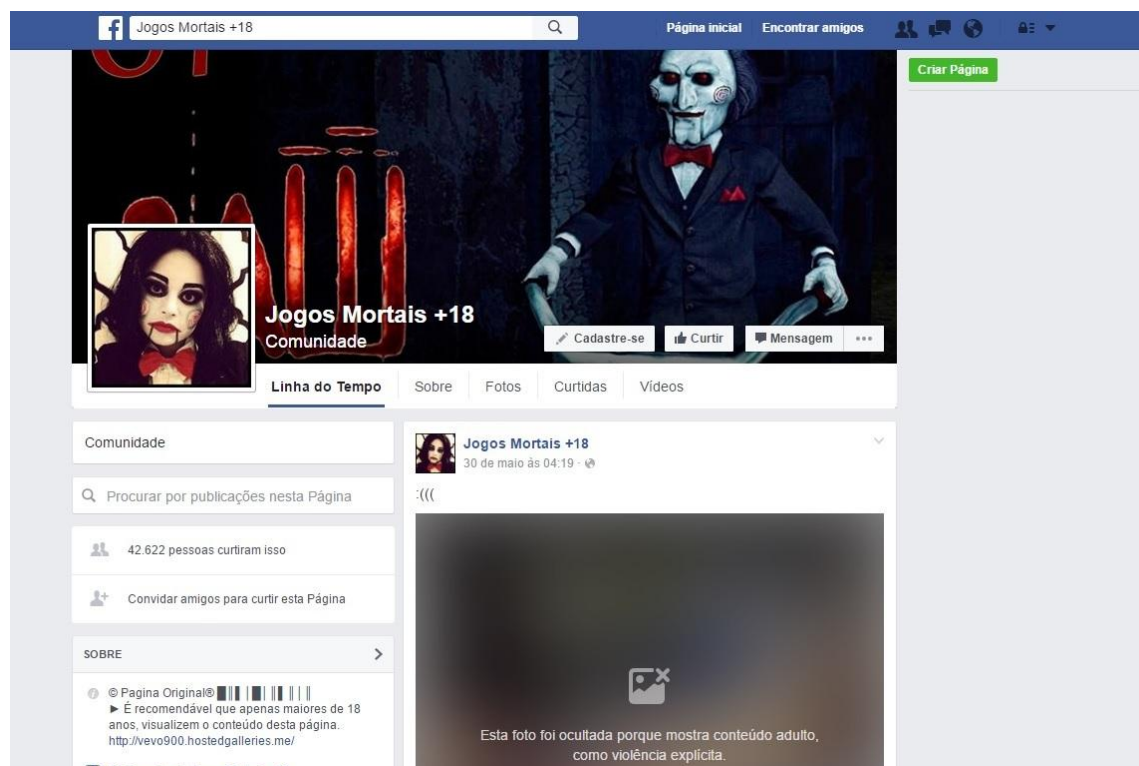


Imagem 7 – Página de comunidade no Facebook.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

Nesses ambientes, a territorialidade é construída pela relação entre as postagens e as intervenções dos usuários vinculados à comunidade, que podem ocorrer por meio de curta e/ou comentário, bem como pelo movimento de levar um determinado fragmento do território da comunidade para sua conexão de amigos por meio do compartilhamento da postagem em sua própria *timeline* ou grupo do qual participa na rede. Assim, reconhecemos que as formas de relação território/territorialidade podem ser multiplicadas no espaço digital.

O Facebook, ao incluir sua gama de microterritórios-subjetivados e infoterritórios, também é espaço para a representação dos sentimentos como forma de expressar opinião em dada postagem. Como podemos ver abaixo (Imagem 8), são seis possibilidades ao alcance de um clique: o tradicional "curtir", relacionado a um gostar do conteúdo; "amei", referente a apreço especial; "haha", a simular uma risada; "uau", que traz certa "tonalidade" de surpresa quanto ao conteúdo; "triste", referindo-se ao sentimento tristeza; e "grr", referente ao sentimento de raiva ou discordância.



Imagem 8 – Botões para expressar as sensações no Facebook referente à publicação.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

Logo, podemos identificar que a territorialidade na referida rede social digital também é construída com aspectos subjetivos, quanto à emulação dos sentimentos e emoções provocados pela postagem.

O fluxo das postagens na *timeline* e no *feed de notícias* de cada perfil pode fazer com que a pessoa experimente vários territórios digitais ao mesmo tempo – sendo constituintes de velocidade e informação –, bem como a experiência do território físico em que o usuário está inserido.

A se conjugar a um de nossos temas de pesquisa, a morte, podemos perceber que há a possibilidade do microterritório-subjetivado do perfil ser extinto junto ao falecimento da pessoa que o administra (ou a conta pode ser gerenciada por outrem). Essas opções estão presentes na configuração da conta do usuário em "Contato herdeiro" (Imagem 9).

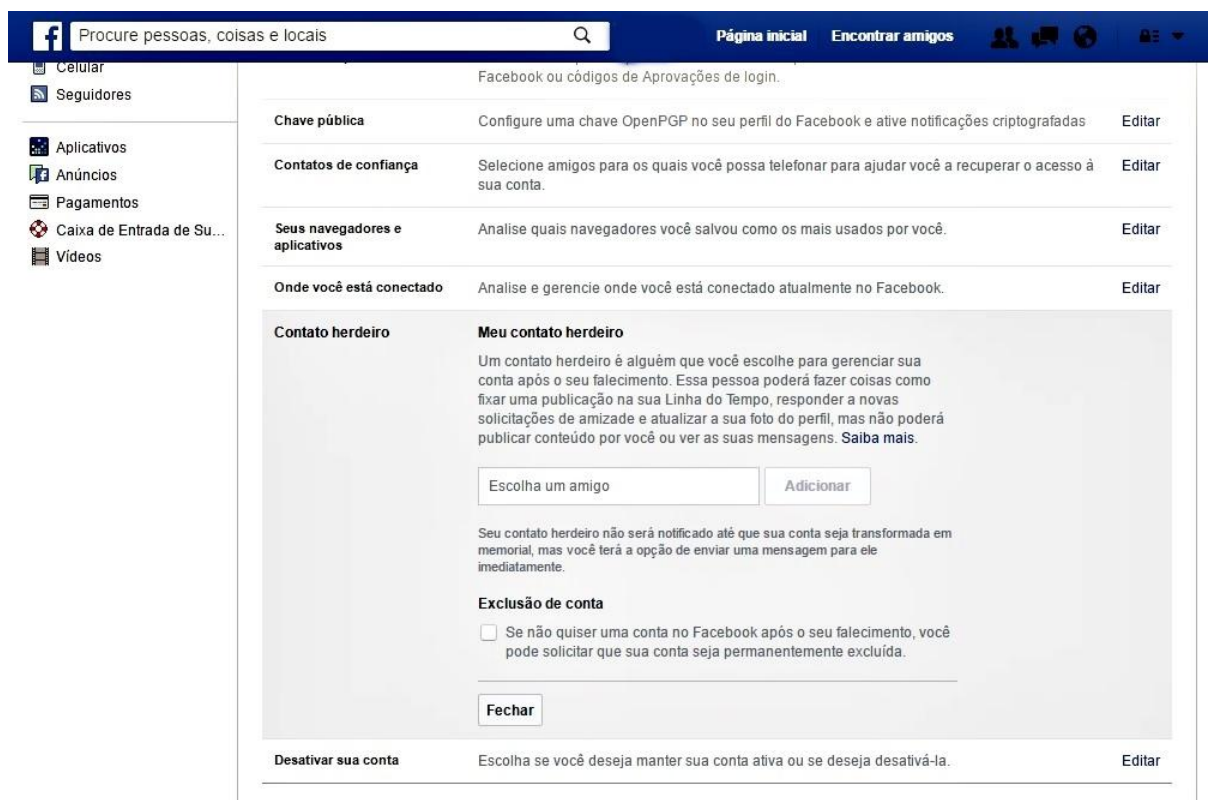


Imagem 9 – Contato herdeiro ao falecimento do administrador do perfil.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 15/06/2016.

A gerência do perfil de um falecido já foi abordada por Rezende Ribeiro (2015), ao estudar a comunidade *Profile de gente morta (PGM)* na extinta rede social digital Orkut, bem como no Facebook. Como vimos no capítulo anterior, a autora relaciona a comunidade a um espaço de construção narrativa de memória acerca da morte.

Além de ser um território para as emoções *prêt-à-porter* ao passo de um clique, o Facebook também é local para a exposição da intimidade (MARTINUZZO & SANGALLI, 2015), bem como das opiniões (MARTINUZZO & REZENDE, 2014). Nesse emaranhado de relações inter e intrapessoais, a territorialidade é construída digitalmente a partir das vivências na plataforma, sendo também território para experimentar a morte – sempre a do outro.

Entendemos, então, como é originada a vivência no macroterritório em que estão nossos objetos de pesquisa, as páginas *Jogos mortais +18* e *Faca na Caveira*.

Até esta parte do trabalho, entendemos que a consciência de morte e do morrer são experimentadas como uma instância da subjetividade, por serem vivenciadas a partir do outro. Sendo assim, nos é propício afirmar que a morte está no campo da intimidade, pois se

relaciona, diretamente, a um corpo-morto-outro, bem como a uma experiência única e pessoal.

Esse fator de intimidade está ligado ao que tange o decorrer histórico do sujeito e suas atitudes frente ao fim da vida. Nesse sentido, resgatamos as percepções de que a morte passou de *domada* – compartilhada entre os demais no âmbito íntimo da privacidade familiar – a um interdito. Agora, o sujeito morre sozinho em hospitais; a emoção do luto deve ser suprimida no interior subjetivo, sem ser colocada ao exterior; e instaurou-se um tabu-*mor* que restringe a menção ao assunto. Ou seja, a morte está resguardada à interioridade humana, e ao que tudo indica nas sociedades atuais, lá deve ficar.

Para compreendermos melhor a configuração que tange à relação direta entre a territorialidade no Facebook e o nosso tema, a morte, na subseção seguinte vamos esmiuçar como se constitui a subjetividade do sujeito que realiza essas construções no ciberespaço: o sujeito mediatizado pelos avanços tecnológicos no espaço urbano e no espaço das redes sociais digitais – esses, a serem experimentados ao mesmo tempo.

2.4 A SUBJETIVIDADE DO SUJEITO MEDIATIZADO

– *Hoje fiz 500 amigos* – disse um jovem, gabando-se.

– *Eu tenho 86 anos, mas não tenho 500 amigos* – retrucou um idoso. E completou: – *Eu não consegui isso.*³⁴

O contexto desse diálogo era sobre uma rede social digital, mais especificamente, o Facebook. O idoso, em si, era o sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2015). Atualmente, é possível observar vários perfis com inúmeros "amigos" digitais em sua página. O máximo são 5 mil. Após esse número, basta criar outro perfil para ter mais "amigos" ou transformar o já existente em uma página. A partir daí, o número de "amigos" se torna ilimitado, visto que só basta curtir a página.

³⁴ Fragmento retirado de uma entrevista concedida à Fronteiras do Pensamento em 25/07/2011.

Mas antes de abordarmos a questão da atuação do ser nas redes sociais na *internet*, vamos observar algumas análises anteriores do que ocorreram socialmente e afetaram as pessoas. Para Bauman (2015), o século XX delimitou dois estágios: de uma sociedade de produção para uma sociedade de consumo. Além disso, houve um processo do que Bauman diz ser de "uma fragmentação da vida humana" (BAUMAN, 2015).

Essa fragmentação afetaria várias instâncias, até mesmo a que constrói a identidade. Isso pode ser observado a partir da leitura de Hall (2005) que explica que, durante o século XX, juntamente com o processo de globalização em uma sociedade de rápida e constante mudança, ocorreu uma fragmentação da identidade pessoal. As velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado. A construção da identidade é formada por uma "interação" entre o eu e a sociedade (HALL, 2005, p. 7-8).

O sociólogo também pontua que:

[...] a chamada "crise de identidade" é vista como parte de um processo mais amplo de mudanças, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2005, p. 7).

Em um caráter mais voltado à concepção psicológica, observamos também que, a partir da leitura de Hall (2005), é pontuado que a identidade, na pós-modernidade, está fragmentada e é constituída, não de uma única, mas de várias, como um mosaico. Algumas vezes essas identidades são contraditórias ou não-resolvidas. Também podemos ressaltar que os sujeitos assumem identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente (HALL, 2005, p. 13).

Na releitura de Giddens, realizada por Hall (2005, p. 15), as instâncias que favorecem as mudanças identitárias são maximizadas "à medida em que áreas diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda a superfície da terra". Ou seja, em uma sociedade em rede.

Especificamente, Giddens (2002) faz uma relação entre o que chama de transformações da "auto-identidade" a partir da globalização. O sociólogo britânico observa que há uma dialética entre esses dois aspectos. Essa dialética, diz Giddens, é a "do local e local e do global nas

condições da alta modernidade" (p. 36). A partir dessa dialética permeada pela globalização, "[...] o nível do distanciamento tempo-espço introduzido pela alta modernidade é tão amplo que, pela primeira vez na história humana, 'eu' e 'sociedade' estão inter-relacionados num meio global" (GIDDENS, 2002, p. 36).

Perante a essas transformações que ocorreram no século XX, os sujeitos, atualmente, devem criar sua própria identidade em uma vida definida por episódios – um "tempo pontilhado" (BAUMAN, 2008a) –, como defende Bauman (2015). Isso faz com que seja necessária sempre uma redefinição da identidade frente às constantes mudanças em uma sociedade de consumo em rede.

Martinuzzo (2012) nos lembra, sob a visão psicanalítica de Charles Melman, que atualmente:

[...] o "*zapping* não é só de imagens, mas também subjetivo". Lida-se com "subjetividades móveis" que, liberadas das polarizadas ideologias políticas, das grandes narrativas, se refere hoje a um sistema Outro que tem lugar na comunicação. Comunicação onde se buscam os referenciais e se exercem as múltiplas personalidades que estão à disposição do *zapping* identitário (MARTINUZZO, 2012, p. 10, grifo do autor).

O pai da Psicanálise, Sigmund Freud, já dava indícios dessas transformações em sua obra *O Mal-estar na Civilização*, na entrada da década de 1930, há mais de 80 anos. Destacamos agora uma elementar citação de Freud (2010), mesmo que longa, diante das transformações tecnológicas ocorridas até o início do século XX e o que isso implicou ao homem e às suas insatisfações:

Nas últimas gerações a humanidade fez progressos extraordinários nas ciências naturais e em sua aplicação técnica, consolidando o domínio sobre a natureza de um modo antes inimaginável. Os pormenores desses progressos são conhecidos; não é mister enumerá-los. Os homens estão orgulhosos dessas realizações, e têm direito a isso. Mas eles parecem ter notado que esta recém-adquirida disposição de espaço e de tempo, esta submissão das forças naturais, concretização de um anseio milenar, não elevou o grau de satisfação prazerosa que esperam da vida, não os fez se sentirem mais felizes. Dessa constatação deveríamos concluir apenas que o poder sobre a natureza não é a condição única da felicidade humana, assim como não é o único objetivo dos esforços culturais, e não que os progressos da técnica não tenham valor nenhum para a economia de nossa felicidade. Podemos objetar: não é um positivo ganho de prazer, um inequívoco aumento na sensação de felicidade, se sou capaz de ouvir a qualquer momento a voz do filho que mora a centenas de quilômetros de distância, se logo após o desembarque do amigo posso saber que ele suportou bem a longa e penosa viagem? Não significa nada o fato de a medicina haver conseguido reduzir extraordinariamente a mortalidade dos bebês, o perigo de infecção nas mulheres que dão à luz, e prolongar consideravelmente a duração média de

vida do homem civilizado? E a esses benefícios, que devemos à tão vilipendiada era do avanço técnico e científico, pode-se ainda acrescentar toda uma série. — Mas aqui se ergue a voz da crítica pessimista, lembrando que a maioria dessas satisfações segue o modelo do "prazer barato", que é louvado numa certa anedota. Ele consiste em pôr fora da coberta uma perna despida, numa noite fria de inverno, e em seguida guardá-la novamente. Não havendo estradas de ferro para vencer as distâncias, o filho jamais deixaria a cidade natal, não seria necessário o telefone para ouvir-lhe a voz. Sem os navios transatlânticos, o amigo não empreenderia a viagem, e eu não precisaria do telégrafo para acalmar minha inquietação por ele. De que nos serve a diminuição da mortalidade infantil, se justamente ela nos força a conter enormemente a procriação, de sorte que afinal não criamos mais filhos do que nos tempos anteriores ao domínio da higiene, mas por outro lado dificultamos muito a nossa vida sexual no casamento e provavelmente contrariamos a benéfica seleção natural? E, enfim, de que nos vale uma vida mais longa, se ela for penosa, pobre em alegrias e tão plena de dores que só poderemos saudar a morte como uma redenção? (FREUD, 2010, p. 31-32).

Ainda levando em questão a tecnologia, Bauman (2015) relata que o sociólogo francês Ehrenberg argumentou o seguinte: "a revolução pós-moderna começou numa quarta-feira à noite, num outono da década de 1980, quando uma certa Vivienne, uma mulher comum, na presença de 6 milhões de telespectadores, declarou nunca ter tido um orgasmo durante seu casamento".

Sobre esse caso, Bauman (2015) discute que é o "começo da revolução", porque as pessoas começaram a confessar coisas que eram personificação da privacidade e da intimidade. Para o sociólogo polonês, os atuais *talk shows* na televisão são uma aproximação contemporânea de uma Ágora grega.

Mas também observamos que atualmente, no ambiente do ciberespaço, há uma exposição da pessoalidade, como em discursos ou comentários opinativos em redes sociais na *internet*. Podemos destacar a análise de Martinuzzo e Rezende (2014), sob a ótica de Neiva (2013), que:

Com o Facebook, salienta o autor, passou-se a se saber, instantaneamente, sem precisar ir atrás, "das novas relações dos outros, dos gostos musicais, das mudanças de emprego, das novas fotos postadas" (p. 472). Diríamos mais, passou-se a saber das opiniões alheias e a se mediatizar as próprias, numa dinâmica que aqui se busca compreender (MARTINUZZO & REZENDE, 2014, p. 161).

Döring (2002), lembrado por Recuero (2009), observa também a construção de si na *internet* por meio dos perfis pessoais:

O comum aos conceitos de "identidade cultural", "identidade narrativa", "self múltiplo", "self dinâmico" e "self dialógico" é o foco da construtividade, mudança e diversidade. Precisamente os aspectos que são encontrados nas páginas pessoais. A página pessoal está sempre "em construção", pode ser regularmente atualizada para refletir as últimas configurações do self (RECUERO, 2009, p. 26).

Perante a essas observações anteriores, podemos destacar, a partir de então, a subjetividade nas redes sociais na *internet*. Segundo a perspectiva de Guatarri (1992), reproduzida por Santaella (2013, p. 37), é possível salientar que subjetividade é polifônica e coletiva, somente definida pela presença de outra subjetividade.

No mesmo caminho, Recuero (2009), sob a ótica de Judith Donath (1999), relata que:

[...] a percepção do Outro é essencial para a interação humana. Ela mostra que, no ciberespaço, pela ausência de informações que geralmente permeiam a comunicação face a face, as pessoas são julgadas e percebidas por suas palavras. Essas palavras, constituídas como expressões de alguém, legitimadas pelos grupos sociais, constroem as percepções que os indivíduos têm dos atores sociais. É preciso, assim, colocar rostos, informações que gerem individualidade e empatia, na informação geralmente anônima do ciberespaço. Este requisito é fundamental para que a comunicação possa ser estruturada (RECUERO, 2009, p. 27).

O filósofo alemão Christoph TÜRCKE (2010), em sua obra "*Sociedade excitada: filosofia da sensação*" retoma a visão construída por Guy Debord, na década de 1960, na qual estaríamos vivendo em uma *sociedade do espetáculo*. Ou seja, o espetáculo encontra bases no capitalismo de consumo e se manifesta por imagens nos meios eletrônico-midiáticos, por exemplo. TÜRCKE (2010) atualiza para os dias atuais a observação de Debord, e agrega termos fisiológicos: a sensação.

Todos os dias somos bombardeados diariamente por propagandas em *outdoors*, notícias em jornais, conteúdos audiovisuais que estimulam nossos sentidos e buscam nossa atenção. Nesse passo, na visão de TÜRCKE (2010):

[...] se tudo o que não está em condições de causar uma sensação tende a desaparecer sob o fluxo de informações, praticamente não sendo mais percebido, então isso quer dizer, inversamente, que o rumo vai na direção de que apenas o que causa sensação é percebido (TÜRCKE, 2010, p. 20).

O bombardeio audiovisual faz os sentidos ficarem dormentes. As sensações criam a necessidade de outras mais fortes (TÜRCKE, 2010, p. 68). Essa análise caracteriza um vício diante das sensações e isso pode ser replicado para o ambiente interpessoal, das relações entre as pessoas. Como exemplo dessa suposição, podemos focalizar as pessoas com fones de ouvidos ou/e arrastando os dedos em seus *smartphones*, um sinal da tecnologia usurpando de suas atenções. Então, como se comportaria o indivíduo em meio a esse bombardeio sensorial?

Türcke (2010) responde que para existir nesta *sociedade excitada* em meio às sensações é preciso ser visto, ou melhor, "Ser é ser percebido" – Esse *est percipi* (TÜRCKE, 2010, p. 39). Logo, para os indivíduos tornarem-se percebidos – e, além disso, para existirem midiaticamente – é preciso emitir; e, em contrapartida, também *perceber* (TÜRCKE, 2010, p. 65).

Agora, em uma visão psicanalítica dos indivíduos contemporâneos, parece-nos propício resgatar novamente os apontamentos de Charles Melman. O psicanalista defende que estamos vivendo sob uma *nova economia psíquica*. Diante de tal perspectiva, o psicanalista dispara: "estamos lidando com uma mutação que nos faz passar de uma economia organizada pelo recalque a uma economia organizada pela exibição do gozo" (MELMAN, 2008, p. 16).

Melman (2008) utiliza-se do exemplo dessa *nova economia*, a já referida alhures exposição contemporânea de arte anatômica que exhibe cadáveres humanos conservados da putrefação a partir de processos químicos, como se fossem corpos plastificados. O psicanalista fica surpreso com o grande número de pessoas que vão à exposição para ver corpos abertos com as vísceras à mostra.

Essa *nova economia* defendida por Melman (2008), caracteriza um ser disposto a tudo em busca de seus prazeres, da exibição do seu mais íntimo ou do espreitar o outro: "não há limites" (MELMAN, 2004).

Contextualizando a visão de Melman (2008; 2004) e de Türcke (2010), podemos nos direcionar para o ciberespaço. As redes estariam propiciando profundas transformações nos dispositivos de produção das subjetividades devido aos novos formatos de relações intersubjetivas que nelas se consubstanciam (SANTAELLA, 2013, p. 39). E também destacamos outro ponto:

[...] a instabilidade, que é constitutiva do eu e da subjetividade, encontrou agora no ciberespaço vias muito propícias de encenação e representação. Ou seja, encontrou no ciberespaço os ambientes lúdicos nos quais se tornou

possível brincar com as construções subjetivas e intersubjetivas (SANTAELLA, 2013, p. 40).

Assim, entendemos o Facebook, ou a participação dos atores sociais ali inseridos, como local propício para constituição dos microterritórios-subjetivados, pois envolve tanto o pontilhismo temporal-subjetivo (BAUMAN, 2008a) quanto à fragmentação identitária/cognitiva (HALL, 2005).

Portanto, podemos chegar à constatação, sob uma ótica geral, de que os indivíduos são afetados diretamente pelas construções sociais tecnológicas, midiáticas e comunicacionais. Perante isso, na *nova economia psíquica* nessa *sociedade de consumo em rede excitada*, as pessoas estão constantemente buscando uma significância para sua *timeline* pontilhada, fragmentada e midiaticizada. Mesmo assim, o *eu* deve estar sempre *se* comunicando e *se* exibindo para ser lembrado e fazer-se existir. Como observado acima por Melman: "não há limites!".

O aporte socioeconômico que impulsiona a estruturação da sociedade midiaticizada, a incluir as redes sociais digitais, é o capitalismo. Para além disso, a seguir veremos como o capitalismo impulsiona uma sociedade marcada pelo espetáculo e pelo consumo. Também veremos a relação do humano com o medo. Essas pontuações teóricas são base para a verificação de nossas hipóteses e para a discussão com a análise dos nossos objetos, presentes no próximo capítulo.

3 ESPETÁCULO, CONSUMO E GESTÃO DO MEDO

O fenômeno da morte está aqui sendo estudado como ocorrência midiaticizada nas redes sociais digitais. Nossos pontos de observação se focam na verificação de sua inserção em três grandes marcas das territorialidades atuais: a espetacularização, o consumismo e o exercício do poder. Em comum, tem-se que todos esses aspectos da existência contemporânea têm raízes no modo de produção capitalista hodierno, ainda mais quando se trata de estudá-los no território informacional.

A estruturação do desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação atuais tem base no sistema socioeconômico vigente, o capitalismo. O economista americano Robert Gilpin abre sua obra *O desafio do capitalismo global* com os seguintes dizeres: "O capitalismo é o mais bem-sucedido sistema econômico de criação de riqueza que o mundo já conheceu; como frisou o respeitado economista Joseph Schumpeter".

Seguindo as justificativas de Schumpeter, reproduzidas por Gilpin, o capitalismo "[...] cria riqueza por estar constantemente avançando em direção a níveis cada vez mais altos de produtividade e sofisticação tecnológica. Este processo determina que o 'velho' seja destruído para que o 'novo' tome seu lugar" (GILPIN, 2004, p. 13).

Já Martinuzzo (2006, p. 27) amplia as observações acima ao apontar que "[...] a trajetória do capitalismo é a história de uma civilização específica, visto que mais que produzir bens, serviços e lucros, em sua empreitada, o capital configura subjetividades, estabelece sociabilidades". Ou seja, o capital não só influi diretamente no desenvolvimento produtivo e tecnológico baseado no lucro, como também rege formas de pensar a si e o outro, bem como os pontos de interação social.

Em gênese, o capitalismo é "[...] um modo de produção que encontra lugar definitivo na História com o início da Revolução Industrial na Inglaterra" (MARX, 2002 apud MARTINUZZO, 2006, p. 28). De forma específica, as estruturas para tal modo de produção são "[...] a propriedade privada, a divisão social do trabalho e a troca, com o objetivo final 'da produção e da auto-expansão do capital'" (p. 28).

Parece-nos propício também trazer a análise do sociólogo americano Richard Sennett com vistas a ampliarmos nossa perspectiva. Sennett (2006) caracteriza que a economia atual está

cheia de energia instável devido às proporções globais de produção, a envolver os mercados e as finanças, bem como às tecnologias. No entanto, essa característica é antiga, como afirma o autor: "Desde a época de Marx, a instabilidade pode parecer a única constante do capitalismo" (SENNETT, 2006, p. 23). Na prática, à época referida, a instabilidade era devido às variações do mercado, a ascensão e o colapso das fábricas e a migração em massa dos trabalhadores em busca de emprego.

Com vistas à tecnologia de comunicação e à estruturação socioeconômica atual, temos o chamado capitalismo informacional. Essa reconfiguração do capital ocorreu com a crise de rentabilidade nos anos de 1970. Martinuzzo bem ressalta o resultado dessa articulação, ao comentar que "[...] a parceria capital-tecnológica só fez prosperar o mercado, num processo de expansão espetacular, jamais visto na história" (MARTINUZZO, 2006, p. 38). O autor vai além, ao concluir que as TICs são o alicerce do processo hegemônico do capitalismo atual.

Esse breve quadro da evolução socioeconômica, a pensar o poder das TICs e da mídia, é base também para o arcabouço teórico deste capítulo. Nas subseções seguintes veremos asserções acerca de alicerces teóricos relacionadas à sociedade do espetáculo, ao consumismo e à gestão do medo ligada ao exercício do poder.

3.1 O ESPETÁCULO

Ao pensarmos em espetáculo, logo podemos relacionar a algo que remeta a um palco, com representações teatrais, necessárias da atenção de quem vê – o espectador. Segundo a definição do dicionário Michaelis (2016), as principais definições para a palavra são: 1. "Tudo o que atrai a vista ou prende a atenção"; 2. "Representação teatral, cinematográfica, circense, etc"; 3. "Vista grandiosa ou notável"; 4. "Qualquer apresentação pública que impressiona ou é destinada a impressionar a vista por sua grandiosidade, cores ou outras qualidades".

Podemos também incluir outra definição de espetáculo, desta vez, sob um viés crítico em relação à sociedade, que apareceu na década de 1960. Foi no âmbito do movimento político e

artístico Internacional Situacionista³⁵ que Guy Debord publicou, em 1967, o livro *A Sociedade do Espetáculo*. Perniola (2009, p. 8) comenta que os situacionistas "se apresentam como os herdeiros dos *Enragés* da Revolução Francesa" – os *Enragés* eram um grupo de revolucionários radicais, por isso, a associação feita pelos situacionistas.

No livro de Debord, a sociedade moderna é criticada pelos sintomas referentes ao neocapitalismo. Essa crítica é percebida já na primeira tese apresentada: "Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de *espetáculos*" (DEBORD, 2003, p. 13, grifo do autor).

A dimensão em que a sociedade espetacular está inserida é dotada de imagens. Porém, não somente um conjunto de imagens, como também, à luz de Debord (2003, p. 14), "[...] uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens". Essa observação, qual a primeira tese vista alhures, tem suporte na economia. Tal é esse suporte, que o filósofo italiano Mario Perniola comenta: "O espetáculo, de fato, é contemporaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente, é a principal produção da sociedade atual", e completa: "ele se identifica com a economia que se desenvolve por si mesmo, com o momento em que a mercadoria chegou à ocupação *total* da vida social" (PERNIOLA, 2009, p. 53).

As pontuações de Debord incluem que o espetáculo, na sociedade, serve como um instrumento de pacificação e despotilização, assim, sendo "[...] uma 'guerra do ópio permanente' que choca os sujeitos sociais e os distrai da tarefa mais urgente da vida real" (KELLNER, 2006, p. 123).

Novaes (2005) também traz à reflexão o apontamento do espetáculo como modificador direto da sociedade. O autor observa que no mundo em que há o consumismo, onde tudo vira mercadoria, o espetáculo é confundido com cultura. "O centro de significação de uma sociedade sem significação", comenta Novaes (2005, p. 9). No centro dessa reflexão, a imagem está presente. Seguindo o pensamento clássico, imagem quer dizer um "[...] resultado da ação de causas externas sobre nosso corpo (coisas luminosas produzem em nós imagens visuais)" (NOVAES, 2005, p. 10), sendo também, universo da luz e da sombra, ao qual nos remete às palavras: "[...] imaginação, imaginário, fantasia, fantástico, fantasma, todas elas têm uma origem comum. E, como a vista é o sentido por excelência, a imaginação [*fantasia*] tira seu nome de luz [*faos*] porque, sem luz, não é possível ver" (NOVAES, 2005, p. 14).

³⁵ Para saber mais sobre a Internacional Situacionista, vide PERIOLA, Mario. **Os situacionistas**: o movimento que profetizou a "Sociedade do Espetáculo". São Paulo: Annablume, 2009.

No mundo hodierno, a espetacularização da imagem tem papel central – reflexo do que bem pensou Debord há quase meio século. Esse papel é tão forte, que há o consumo excessivo da imagem, devido ao grande fluxo proveniente da instantaneidade e simultaneidade a partir do desenvolvimento tecnológico. Nesse sentido, Novaes (2005, p. 13) dispara: "O homem contemporâneo não cessa de consumir imagens, e é certo que seu olhar acolhe mais do que sua capacidade de refletir sobre elas".

Teria a imagem um poder? "Sim!", diria Wolff (2005). Os aspectos que relacionam o poder à imagem envolvem dois macrocontextos, a sua universalidade e a sua capacidade de afetar. Quanto ao primeiro aspecto, a universalidade, podemos observar que os humanos estão produzindo e reproduzindo imagens desde a época Pré-Histórica, como os desenhos rupestres. Já o segundo aspecto, a capacidade de afetar, está diretamente ligada ao poder que as imagens têm em aflorar as emoções, como a imagem de um assassinato, que pode suscitar o ódio ou a tristeza – e, até mesmo, o prazer.

Ao pensar genealogicamente a profusão de imagens no Ocidente, Wolff (2005) constata que elas estavam relacionadas à morte desde a Antiguidade greco-romana. Etimologicamente, o autor nos traz outra abordagem sobre a palavra: "[...] As primeiras imagens são funerárias. Em latim, 'imagem' se diz *simulacrum*, que designa espectro. Ou *imago*, que designa um molde em cera do rosto dos mortos, que o magistrado usava nos funerais e colocava em casa sobre uma estante" (WOLFF, 2005, p. 29, grifos do autor). Já ligado à língua grega, "imagem" pode derivar de *eidôlon* ou de *eikôn*. Esta última, *eikôn*, denota retrato ou reflexo. Já a primeira, *eidôlon*, salienta Wolf, "[...] antes de significar imagem e retrato, designava o fantasma dos mortos, o espectro. O *eidôlon* arcaico designa a alma dos mortos que deixa o cadáver, o duplo, cuja natureza tênue, mas surpreendente, é ainda corporal" (p. 29, grifos do autor).

Igualmente a relacionar imagem à morte, Bavcar (2005) diz que dessa relação surge a memória: "[...] é graças ao enfraquecimento das coisas que temos o direito à imagem como único sedimento possível da memória enquanto sobrevivência da morte do outro" (p. 148). Sendo a imagem uma "representação do ausente" (WOLFF, 2005), ela também nos lembra que para o outro, um dia, seremos imagem: "Após a morte, também nos tornamos imagem ao olhar dos sobreviventes, na percepção desses que não seremos mais nós" (BAVCAR, 2005, p. 148).

Anthony Giddens traz outra perspectiva ao visualizar a influência dos meios de comunicação na relação entre sujeito, imagem e realidade. O sociólogo britânico aponta que a mídia, a

partir dos tempos hodiernos, promoveu uma "*intrusão de eventos distantes na consciência cotidiana*" (GIDDENS, 2002, p. 31, grifo do autor). Ao pensar a relação da realidade mediada pelos meios de comunicação, Giddens conclui que isso não resulta em "realidades espalhadas", fragmentadas, mas, sim, observa que essa mediação as forma. Claramente, o autor conclui que os meios de comunicação "[...] criam um reino autônomo de 'hiper-realidade', onde o signo ou imagem é tudo" (GIDDENS, 2002, p. 31-32). A somar à reflexão, é também pelos meios de comunicação que a vivência da morte é inserida no cotidiano, como comenta: "[...] muitas experiências que podem ser raras na vida cotidiana (como o contato direto com a morte e os moribundos) são encontradas rotineiramente nas representações midiáticas [...]" (GIDDENS, 2002, p. 32). Neste caso, as imagens da morte também são fundamentais na sociedade do espetáculo.

Perniola (2005) esmiúça a relação da morte e da imagem com observações históricas. O filósofo italiano entende que há uma aproximação direta entre cena e violência na cultura ocidental, pois "[...] a ação histórica precisa ser *cênica* para ter um sentido e ser ação violenta para ser *real*" (PERNIOLA, 2005, p. 183, grifos do autor). O autor exemplifica essa afirmativa por meio da Revolução Francesa, período em que ocorreram cenas de violência de forma pública para afirmar a veracidade da causa, e conclui: "por isso [a Revolução Francesa] é obrigada a manter a seriedade da representação com a morte, e, nos casos extremos, com o terror. Sob esse aspecto, o Terror da Revolução Francesa deve ser considerado consequência lógica de suas premissas teatrais" (p. 183).

Podemos notar também que a espetacularização dos acontecimentos datam de tempos mais distantes ao século XVIII. Na Roma Antiga, por exemplo, o espetáculo estava associado ao teatro, ao circo e à arena. Nessa época, vigorava o prazer sádico proveniente da tortura e das mortes de escravos e gladiadores (VEYNE, 2009, p. 182-183).

No Medievo, a sociedade também era marcada pelo espetáculo. Esse era caracterizado pela visibilidade pública do exercício do poder, manifestado pela força para garantir a superioridade do soberano. Nesse regime de poder, a visibilidade de poucos era direcionada à prática de poder sobre muitos, como relata Thompson (1999, p. 120): "[...] a execução pública numa praça de mercado se tornava um espetáculo no qual o poder soberano se vingava, reafirmando a glória do rei através da destruição de um súdito rebelde".

O Oriente também já foi marcado pelo espetáculo. O imperador mongol Genghis Khan (1162 - 1227) usava como forma de espetáculo, a fim de consolidar seu poder, a exibição do seu

poderio militar. O imperador organizava grandes tendas cerimoniais e eventos políticos como forma de demonstrar supremacia (KELLNER, 2006, p. 120).

As análises de Guy Debord, nos anos 1960, não estão tão longe da era pós-moderna, como os exemplos acima referidos. Mas, quase meio século depois dos apontamentos do situacionista, podemos incluir outros elementos à crítica original, haja vista as transformações ocorridas socioeconomicamente, com o neoliberalismo, bem como, tecnologicamente, com o surgimento de novas formas de suporte midiático para o espetáculo.

O filósofo americano Douglas Kellner é um dos pensadores contemporâneos que refletem sobre o espetáculo na sociedade. A ótica do filósofo sobre a sociedade do espetáculo tem foco diferente da perspectiva de Guy Debord. Na abordagem de Kellner (2006), espetáculo está mais relacionado aos meios e instrumentos utilizados para doutrinar o estilo de vida das pessoas, sob os valores básicos.

Nesse sentido, Kellner (2006, p. 121) explica que o foco dele é "[...] principalmente nas diversas formas de produções construídas tecnologicamente que são produzidas e disseminadas através da assim chamada mídia de massa, indo do rádio e televisão à Internet e às mais recentes engenhocas *wireless*". O pesquisador, então, conclui que "[...] as formas de espetáculo evoluem com o tempo e a multiplicidade de avanços tecnológicos" (p. 121).

No ambiente multimidiático da sociedade midiaticizada, formas que englobam rádio, cinema, noticiários de TV e programas de entretenimento, juntamente à expansão do uso do ciberespaço, para Kellner (2006), tornam-se suporte para espetáculos da tecnocultura.

Ademais, o pesquisador nos chama atenção para outro ponto crucial ao pensar o fomento aos espetáculos, as Indústrias Culturais. Essas, para o autor, "[...] possibilitaram a multiplicação dos espetáculos nos novos espaços midiáticos e em *sites*, e o espetáculo em si tornou-se um dos princípios organizacionais da economia, da política, da sociedade e da vida cotidiana" (KELLNER, 2006, p. 119).

Os acontecimentos cotidianos também são enaltecidos para a construção de um espetáculo. Como exemplo, podemos vislumbrar a violência imagética criada a partir de assassinatos, acidentes e escândalos. A cobertura midiática desses acontecimentos ecoa durante a semana, a ser abafada e esquecida somente com outro acontecimento.

Ao comparar as proporções dos fatos espetacularizados, Kellner (2006) conclui que há muitos níveis e categorias de espetáculos. O casamento, a morte e o funeral da princesa Diana, por exemplo, são classificados como "megaespetáculos", pela grande repercussão quantitativa e qualitativamente. À época do ocorrido, houve grandes impactos na mídia em proporção global. Outra forma de espetáculo comum aos dias de hoje, segundo Kellner, ocorre na publicidade. Grandes marcas como McDonald's e Nike fazem espetáculos comerciais veiculados diariamente.

Nesse aspecto, também podemos resgatar as análises de Türcke (2010), sob a ótica sensorial, ao percebermos que o espetáculo influi diretamente na percepção das pessoas que vivem, segundo o autor, em uma *sociedade excitada* pelos estímulos constantes. O filósofo, então, dispara: "as sensações estão a ponto de se tornar as marcas de orientação e as batidas do pulso da vida social como um todo" (TÜRCKE, 2010, p. 14).

O alto fluxo de notícias, por exemplo, é um dos pontos abordados pelo filósofo. A contextualizar com a instantaneidade da cobertura midiática sobre casos relacionados à morte, Türcke (2010, p. 13) relata que "[...] apresentar a morte para um público curioso, mostrando as faces nas quais ela se reflete, e fazendo audíveis as vozes que diante dela tremem, apresenta um dos excessos mais repugnantes da reportagem moderna". No entanto, o pensador também reflete sobre a disputa de audiência, e conclui que "[...] sob condições concorrenciais, a tendência crescente de espetacularização é tão pouco evitável quanto inovação tecnológica permanente" (p. 13).

Como bem observou Türcke, os avanços tecnológicos são inevitáveis. Esses mesmos avanços, que potencializam um capitalismo tecnocrático e um capitalismo informacional, também estão assumindo papel cada vez maior na vida cotidiana, a se tratar das mídias. Em especial, com a cultura multimídia, Kellner (2006, p. 122) relata que "[...] os espetáculos sedutores fascinam os habitantes da sociedade de consumo e os envolvem nas semióticas do mundo do entretenimento, da informação e do consumo, influenciando profundamente o pensamento e a ação".

No ciberespaço, como mostrou Sibilia (2008), a narrativa sobre si vira espetáculo. A autora comenta que espetacularizar o *eu* consiste em "[...] transformar nossas personalidade e vidas (já nem tão) privadas em realidades ficcionalizadas com recursos midiáticos" (SIBILIA, 2008, p. 197).

A tratar das redes sociais digitais, suporte de uma autocomunicação de massa (CASTELLS, 2015), o nosso trabalho se difere ao estudo dos megaespetáculos observados por Kellner (2006) no cotidiano das grandes mídias de massa. Também se diferencia da perspectiva observada por Sibilia (2008) sobre a construção narrativa do *eu*.

O nosso foco está na construção da morte como fator espetacular nas redes sociais digitais, especificamente no Facebook. Nesse sentido, como as bases teóricas evidenciam, analisaremos a construção imagética da morte. Examinaremos se o conteúdo é descontextualizado de seu acontecimento, apenas servindo como a imagem pela imagem, como exibição de morte pela morte.

Tal parâmetro será analisado na descrição da publicação, bem como no comentário dos consumidores dessa informação. Logo, também devemos entender outro ponto específico arrolado tanto às observações aqui apresentadas, sobre uma sociedade baseada no espetáculo, bem como uma sociedade baseada no consumo, como veremos a seguir.

3.2 O CONSUMISMO

O avanço do capitalismo transformou a vida dos cidadãos e, por conseguinte, a sociedade. Agora, as paisagens das grandes cidades são marcadas por prédios gigantescos, fábricas, placas de publicidade, lojas e mais lojas, shoppings, com mais lojas, e, em meio a toda essa macromania realizada, o grande fluxo de pessoas no perímetro urbano. Essa nova configuração espacial implicou diretamente uma mudança comportamental nos indivíduos, a relação com o outro-desconhecido e a mercadoria-desejo. Esta última foi a mudança ocorrida na concepção de consumo.

Nesse processo que envolve mercado/economia e pessoas/subjetividades, a égide está no capital especulativo e no consumo. Este ganhou tal força, que chegou a configurar como "consumismo", a partir do ponto em que o consumo assumiu um papel central na força social – sendo essa centralidade anteriormente exercida pelo trabalho na sociedade de produtores. Como bem relacionou Martinuzzo (2003), Freud deu um novo sentido ao sonho a partir da

Psicanálise, no começo do século passado, atribuindo outros significados para além do misticismo e da fantasia. Já o final do século XX, lembra o autor, foi marcado por criar "[...] uma categoria especial de sonho, que parece açambarcar todos os outros: o sonho de consumo. Sonhar é o verbo que vitamina o capital e realiza o indivíduo" (MARTINUZZO, 2003, p. 73).

Acerca dessa perspectiva, o sociólogo polonês Zygmunt Bauman, em sua obra *Vida para consumo*, esclarece que "de maneira distinta do *consumo*, que é basicamente uma característica e uma ocupação dos seres humanos como indivíduos, o *consumismo* é um atributo da *sociedade*" (BAUMAN, 2008a, p. 41, grifos do autor). O autor especifica sua observação ao destacar a atuação do indivíduo nesse processo, sendo que envolve uma nova potencialidade de escolhas e desejos, bem como de condutas.

Aspectos caracterizam as diferenças entre a sociedade de produtores e a sociedade de consumidores. Na primeira, a sociedade de produtores, Bauman (2008a) reflete que a segurança a longo prazo era fator primordial. Essa segurança era obtida "não no desfrute imediato de prazeres", mas, como salienta o autor, somente os "[...] bens de fato duráveis, resistentes e imunes ao tempo poderiam oferecer a segurança desejada" (p. 43).

Já Featherstone (1995) traz outras perspectivas à pintura da sociedade de consumo. O autor defende que nas sociedades ocidentais contemporâneas, marcadas pelo pós-modernismo e pela oferta excessiva de bens simbólicos, há uma mudança nas estruturas culturais, econômicas e sociais. Sob este ponto de vista, a enquadrar o âmbito desses fenômenos, há o interesse em analisar demandas voltadas à constituinte subjetiva do indivíduo na atual sociedade, como questões de desejo e prazer, bem como satisfações emocionais.

Podemos, ainda, incluir outros elementos que compõe a sociedade baseada no consumo. Lipovetsky (1989) destaca algumas características na sociedade, como elevação do nível de vida, abundância das mercadorias e dos serviços, culto dos objetos e dos lazeres, moral hedonista e materialista. Seguindo essa lógica, o autor ressalta um elemento central na organização da sociedade de consumo, "a generalização do processo de moda", e comenta que esse tipo de estruturação social é, "[...] antes de tudo, aquela que reordena a produção e o consumo de massa sob a lei da *obsolescência*, da *sedução* e da *diversificação*, aquela que faz passar o econômico para a órbita da forma moda" (p. 159, grifo do autor).

As caracterizações de Lipovetsky vão além ao salientar que o consumo não tem mais a ver com uma diferenciação social a partir do objeto, mas, sim, visando a um prazer individual, como ressalta: "[...] o consumo, no essencial, não é mais uma atividade regada pela busca do reconhecimento social; manifesta-se, isso sim, em vista do bem-estar, da funcionalidade, do prazer para si mesmo" (LIPOVETSKY, 1989, p. 172-173).

De maneira específica, relacionada ao cerne desta discussão teórica, podemos resgatar as observações de Raymond Williams quanto à palavra "consumir". Para Williams (1976, p. 68 apud FEATHERSTONE, 1995, p. 41), uma das primeiras aplicações da palavra estava relacionada aos verbos "destruir, gastar, desperdiçar, esgotar". Já Featherstone (1995) constata que o consumo tem presença paradoxal nas sociedades capitalistas, já que envolve, anteriormente, o produtivismo.

A visão do antropólogo argentino Néstor García Canclini em *Consumidores e cidadãos* direciona que o consumo não é apenas "exercício de gostos e caprichos", e sim algo que está associado a um "[...] conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e os usos dos produtos" (CANCLINI, 1995, p. 53). Nesse sentido, Canclini garante que o consumo também é um processo de identificar como cidadão, pois "[...] quando selecionamos os bens e nos apropriamos deles, definimos o que consideramos publicamente valioso, bem como os modos com que nos integramos e nos distinguimos na sociedade, com que combinamos o pragmático e o aprazível" (p. 21).

O sociólogo e filósofo francês Jean Baudrillard traz outra face da sociedade de consumo. Em sua obra *A sociedade de consumo*, o autor descreve que são os objetos o cerne da atual sociedade. No pensamento de Baudrillard (2007), são centralizadas as multiplicações, além dos objetos, dos serviços e dos bens materiais. O autor diz que isso forma "[...] uma categoria de mutação fundamental na ecologia da espécie humana" (p.15).

Seguindo esse pensamento, é também destacada a forma como esses objetos se organizam: em "*panóplia*" ou em coleção (BAUDRILLARD, 2007, p. 17, grifo do autor). O argumento que fundamenta essa característica é de que há uma gama de outros objetos, correlacionados a outros objetos. Segundo o sociólogo, na sociedade de consumo "[...] raros são os objectos que hoje se oferecem isolados, sem o contexto de objectos que os expressem", e acrescenta que "transformou-se a relação do consumidor ao objecto: já não se refere a tal objectos na sua significação total. A máquina de lavar roupa, o frigorífico, a máquina de lavar louça, etc., possuem um sentido global e diferente do que têm individualmente como utensílios" (p. 17).

Ainda de acordo com Baudrillard, "chegámos ao ponto em que o 'consumo' invade toda a vida, em que todas as actividades se encadeiam do mesmo modo combinatório, em que o canal das satisfações se encontra previamente traçado [...]" (2007, p. 19). Essa articulação entre economia e consumidores tem portas de entradas, como as grandes empresas, o marketing e os *shoppings centers*, por exemplo.

Nessa perspectiva, Sennett traz à discussão suas análises acerca da empresa Wal-Mart. Segundo o sociólogo americano, "[...] em 2004, esta rede mundial de supermercados de preços baixos empregava 1,4 milhão de pessoas; sua receita de 258 bilhões de dólares "corresponde a 2% do produto interno bruto dos EUA e a oito vezes o tamanho da Microsoft" (2006, p. 125). Ao pensar a estrutura trabalhista da empresa, Sennett mostra que a Wal-Mart recorre à produção chinesa manufatureira, bem como às potenciais tecnológicas.

Ainda de acordo com Sennett, atualmente os consumidores vivem sob uma "paixão autoconsumptiva" (2006, p. 128). Para o autor isso significa que, "[...] utilizando coisas, nós as estamos consumindo. Nosso desejo de determinada roupa pode ser ardente, mas alguns dias depois de comprá-la e usá-la, ela já não nos entusiasma tanto" (p. 128).

Na prática, essa paixão descrita pelo sociólogo americano assume duas formas principais no dia a dia do consumidor: a primeira, a imagística, em que o consumidor pode perder o senso das proporções por meio do marketing da imaginação; já a segunda, está relacionada à potência, sendo que esta é relativa às possibilidades exorbitantes das capacidades técnicas das máquinas: discos de memórias capazes de guardar centenas de livros, mesmo que, na prática, não chegue a ser usado por completo, ou carros supervelozes, mas que serão utilizados apenas no fluxo do tráfego urbano.

A análise de Sennett acerca do consumismo vai além, ao incluir a interação entre consumidor e produto, quanto aos estímulos nessa relação. O autor reflete que, diante das grandes possibilidades de produtos, cada vez mais parecidos e homogeneizados, "o consumidor busca o estímulo da diferença [...]" (SENNETT, 2006, p. 137-138). Ademais, o consumidor é mobilizado pela própria mobilidade, em que se locomove pelas mais variadas lojas e praças comerciais, em busca dos mesmos produtos, e pela imaginação, sendo essa a mola propulsora que envolve o desejo de consumo e o ato de exaltação de marcas. Com vista ao macrocontexto a incluir o consumidor, Sennett conclui que "o reino do consumo é teatral porque o vendedor, como um dramaturgo, precisa contar com a crença no faz-de-conta para que o consumidor compre" (2006, p. 147).

Para ampliar a contextualização do consumo na atual sociedade em que vivemos, podemos resgatar as observações de Benjamin Barber. Segundo o autor, em sua obra *Consumido*, ao pensar a desigualdade mundial, bem como a hegemonia econômica, apenas dois países norte-americanos (Estados Unidos e Canadá) controlam mais de 31% das despesas dos consumidores. Em contrapartida, a África Subsaariana, que compõe 11% da população mundial, detém apenas 1,2% nesses tipos de despesas (BARBER, 2009, p. 21).

Seguindo a perspectiva da desigualdade, Barber aponta que a partir disso há um dilema a envolver o capitalismo: "ou o mercado capitalista superprodutor cresce ou morre" (BARBER, 2009, p. 22). Logo, a pensar que a população pobre não tem como fomentar a economia de consumidores, a estratégia analisada pelo autor é a abordagem aos adultos do Primeiro Mundo, responsáveis por mais da metade do consumo global, como potenciais fomentadores da economia.

A abordagem estratégica da qual Barber discute é a infantilização dos adultos para o consumo, como destaca: "[...] induzi-los a permanecer infantis e impetuosos em seus gostos ajuda a assegurar que eles comprem os bens do mercado global destinados a jovens indolentes e prósperos" (2009, p. 22). O autor aponta o marketing e a propaganda como base para tal estratégia. Segundo os números levantados, em 2003, os Estados Unidos repassaram US\$ 16 bilhões em ajuda externa; já o gasto em propaganda e marketing projetado para 2005 no país era de US\$ 276 bilhões.

Outro apontamento que podemos destacar na sociedade de consumo é a relação com o tempo. Bauman (2008a), ao pensar o tempo nas sociedades líquido-modernas de consumidores, observa que não é cíclico ou linear, qual em outras sociedades antigas. O autor, então, utiliza-se das ótica do sociólogo francês Michel Maffesoli com a metáfora do tempo *pontilhista*. Ou seja, um tempo "[...] fragmentado, ou mesmo pulverizado, numa multiplicidade de instantes eternos – eventos, incidentes, acidentes, aventuras, episódios [...]", sendo o que o Bauman conclui como uma "não-dimensionalidade" (BAUMAN, 2008a, p. 46).

Além de modificar e renegociar a relação com o tempo, a sociedade de consumo também dá aporte e utiliza a comunicação de massa e a informação. Nesse aspecto, podemos exemplificar com os grandes conglomerados midiáticos, a publicidade e o marketing, entre outros que são diretamente ligados ao público consumidor. Featherstone (1995) acredita que na virada do século XIX para o XX, houve a necessidade da criação de novos nichos mercadológicos, bem

como a necessidade de "educar" novos públicos destinados ao consumo, sendo que este papel era realizado pela publicidade e pela mídia.

Ainda segundo o sociólogo britânico, o conhecimento e a informação são importantes, visto que propagam a chegada de novos bens de consumo, bem como destacam seu valor social e cultural. Na prática, Featherstone reflete sobre as mídias destinadas à informação de produtos e formas de consumo ao dizer que, por exemplo, revistas e programas de televisão relacionados ao tema têm papéis fundamentais, pois "ênfatizam o aperfeiçoamento, desenvolvimento e transformação pessoais, como administrar propriedades, relacionamentos e ambições, como construir um estilo de vida realizador" (FEATHERSTONE, 1995, p. 38).

Essa lógica de consumo também compreende outra parte relacionada às mídias de comunicação, a informação. Bauman (2008a) afirma que o grande crescimento da produção de bens de consumo e serviços também é concomitante a um processo que resulta em um *excesso de informação* (p. 54, grifo do autor). Ignacio Ramonet, lido por Bauman, aponta que "nos últimos 30 anos se produziu mais informação no mundo do que nos 5 mil anos anteriores". Como exemplo, Ramonet ainda enfatiza: "um único exemplar da edição dominical do *New York Times* contém mais informação do que a que seria consumida por uma pessoa culta do século XVIII durante toda a vida" (BAUMAN, 2008a, p. 54).

A crescente contingência de veiculação de informações pelos meios de comunicação de massa a partir do século XX também é analisada por Baudrillard. O sociólogo e filósofo francês acredita que um dos pontos centrais na caracterização do que é a atual sociedade está na chamada *universalidade* dos fatos diversos ("*fait divers*", no original) por meio da comunicação de massa. Mais especificamente, o autor elenca um fato central que resulta desse processo, os signos.

De forma dialética, Baudrillard comenta que todo o tipo de informação, seja ela política, histórica ou cultural, é tratada da mesma maneira, de uma forma pouco eficaz, pois ela "[...] *actualiza-se* integralmente, isto é, aparece dramatizada no modo espectacular – e permanece de todo *inactualizada*, quer dizer, distanciada pelos meios de comunicação e reduzida a signos" (BAUDRILLARD, 2007, p. 24, grifos do autor).

Esse pensamento também é aprofundado – por vezes de forma niilista –, ao observar que "as comunicações de massa não nos fornecem a realidade, mas a *vertigem da realidade*" (BAUDRILLARD, 2007, p. 24, grifos do autor). Nesse sentido, o autor é enfático ao dizer

que, em nossa vivência cotidiana, há uma aglomeração dos signos, com efeito de uma recusa do real, pois a contemplação de imagens do mundo, ao que tange uma mediação, não é distinguida ou distanciada da realidade de quem as recebe. Logo, Baudrillard comenta: "[...] a imagem, o signo, a mensagem tudo o que 'consumimos', é a própria tranquilidade selada pela distância ao mundo e que ilude, mais do que compromete, a alusão violenta ao real" (BAUDRILLARD, 2007, p. 25).

Para além dessa constatação, o que é pensado pelo autor compreende também as formas utilizadas pelas mídias de massa quanto aos signos no que tange à vida real dos consumidores e as práticas de consumo. Os consumidores, então, frente ao grande contingente de signos sobre os mais variados temas, não são dominados por um *interesse* à informação, mas, sim, como afirma Baudrillard, por uma *curiosidade*. Ademais, a dimensão do consumo também implica outros efeitos frente à concepção do mundo: "[...] pode afirmar-se que dimensão do consumo até aqui por nós definida, não é a do conhecimento do mundo, nem igualmente a da ignorância completa: é a do DESCONHECIMENTO" (BAUDRILLARD, 2007 p. 25, grifo do autor).

Em macrocontexto, essa linha de reflexão também engloba a sociedade, sobretudo, a relação entre as *forças produtivas* e a implicação no ambiente social. Como exemplo, podemos destacar as análises de Baudrillard acerca da violência. Dialeticamente, o autor observa que a sociedade de consumo utiliza-se da caracterização como uma sociedade pacificada e uma sociedade de violência: "[...] a quotidianidade 'pacificada' se alimentava incessantemente de violência consumida, de violência 'alusiva': crônicas, assassínios, revoluções, ameaça atômica ou bacteriológica – isto é, de toda a substância apocalíptica do 'mass media'" (BAUDRILLARD, 2007, p. 184-185).

Essa violência é introduzida no cotidiano em "doses homeopáticas", pois mostra o espectro da *fragilidade* do cotidiano, sendo resultante de uma obsessão de segurança e de bem-estar social, na qual Baudrillard destaca que não é de forma acidental: "[...] a violência 'espectacular' e a pacificação da vida quotidiana são homogêneas entre si porque são igualmente abstractas e vivem ambas de mitos e de signos" (BAUDRILLARD, 2007, p. 184-185).

Essas observações acerca da sociedade de consumo, a incluir a proliferação dos signos (BAUDRILLARD, 2007), bem como o a promessa de satisfação dos desejos humanos,

mesmo que o desejo sempre continue *insatisfeito* (BAUMAN, 2008a), nos direciona aos nossos objetos, o consumo de morte nas redes sociais digitais.

Porém, vale pontuarmos que não somente as redes sociais digitais são âmbito para a contemplação e consumo de corpos mortos nos tempos hodiernos. As grandes galerias de arte pelo mundo, resguardadas à acuidade milimétrica de seus curadores, abrem as portas a essa temática, ao passo que a morte se torna ponto de deleite e consumo pelo o público. Novamente nos é conveniente trazer as pontuações do psicanalista francês Charles Melman acerca da exposição de arte corpos plastificados que roda o mundo. A morte, neste caso, deixa de ser sagrada e passa a ser um bem de consumo, como defende o psicanalista: "Com essa exposição a morte deixou de ser sagrada. Passou a ser mais um bem de consumo. Os cadáveres, protegidos da putrefação por modernas técnicas, viram corpos plastificados expostos à visão" (MELMAN, 2004).

Com vistas à nossa pesquisa, a partir de dados empíricos, então, vamos comprovar, ou não, se há um consumo de conteúdos relacionados à morte, segundo a lógica do consumismo que formata a atual sociabilidade. De forma específica, veremos se esse consumo é direto – destinado a essa finalidade – ou indireto – permeado por outros ingredientes no qual a morte é apenas uma resultante ou um elemento de medo e de poder.

3.3 O MEDO

O medo da morte aflige a todos os humanos. Sabemos disso a partir de nossa ciência de sermos seres finitos, mesmo que ajamos como se não fôssemos. O medo também pode ser utilizado como forma de exercer o poder, em que saber gerar e gerir esse sentimento é ponto fundamental para obter o controle.

Por entendermos o medo como algo ligado aos afetos e aos sentimentos, nos é fundamental começarmos pelas observações da Psicanálise – uma via privilegiada a nos explicar como isso ocorre no interior do sujeito. Sigmund Freud, em sua obra quase centenária *Para além do princípio do prazer*, explica a diferença entre susto, medo e ansiedade – expressões

comumente sinônimas empregadas no cotidiano do senso comum. O pai da Psicanálise define que a *ansiedade* é "[...] um estado particular de esperar o perigo ou preparar-se para ele, ainda que possa ser desconhecido" (FREUD, 1996b, p. 22). O *susto* é caracterizado como um estado emocional em que uma pessoa fica frente a um perigo sem estar preparada para a situação de surpresa. Já quanto ao *medo*, nosso cerne de análise nesta subseção, Freud observa que é necessário "[...] um objeto definido de que se tenha temor" (p.22).

Sob essa perspectiva freudiana, já podemos delimitar como é construída a gestão do medo. O objeto, qual Freud nos explicou que é necessário ao medo, em nosso caso de estudo, é a morte e os elementos que a envolvem.

Ao pensar uma perspectiva mais abrangente quanto ao medo, a destituir a necessidade da presença de um objeto, Zygmunt Bauman, em *Medo líquido*, pontua que há a possibilidade de haver um medo de "segundo grau" ou um medo "reciclado". O sociólogo polonês explica que essa forma de medo perpassa as camadas sociais e culturais, chegando a orientar o comportamento. Especificamente, o autor esclarece que esse medo de *segundo grau* pode ser entendido como: "[...] um rastro de uma experiência passada de enfrentamento da ameaça direta, um resquício que sobrevive ao encontro e se torna um fator importante na modelagem da conduta humana mesmo que não haja mais uma ameaça direta à vida ou à integridade" (BAUMAN, 2008b, p. 9).

Bauman (2008b) ainda esmiúça as formas de perigo das quais se derivam os medos em três grandes grupos. O primeiro, de ameaça direta à integridade física e às propriedades cognitivas. O segundo grupo, com uma natureza mais abrangente, trata da ameaça à conjuntura da ordem social a partir da renda e do emprego, por exemplo, que garantem a sobrevivência em casos de velhice. Já o terceiro perigo do qual deriva os medos é referente às ameaças que refletem no lugar da pessoa no mundo, como a posição na hierarquia social, a identidade, a imunidade à degradação e à exclusão social.

Frente a esse quadro, o autor comenta que o "medo derivado" pode ser "desacoplado" das causas originais, afetando as pessoas a partir de qualquer um dos três tipos de perigos. Segundo Bauman, isso pode refletir em outra instância distante ao real perigo ou a causa do medo, como observa: "[...] as reações defensivas ou agressivas resultantes, destinadas a mitigar o medo, podem assim ser dirigidas para longe dos perigos realmente responsáveis pela suspeita de insegurança" (BAUMAN, 2008b, p. 10).

Essas derivações do medo no âmbito social também foram observadas há mais de 400 anos pelo filósofo francês Michel de Montaigne (1533 – 1592) em seus ensaios. Montaigne (2010) reflete sobre o medo do homem de sua época em perder os elementos que lhes garantiam a existência social. A partir dessa tensão, o filósofo conclui que: "[...] tantas pessoas, não conseguindo suportar as estocadas do medo, se enforcaram, se afogaram, se precipitaram, nos ensinaram que o medo é ainda mais importuno e mais insuportável que a morte!" (MONTAIGNE, 2010, p. 41).

No entanto, diferente da aplicação mais atual do medo na sociedade observada por Bauman, o antropólogo americano Ernest Becker explica que há uma relação direta do medo com a realidade, "eles andam juntos". Como forma de elucidar esse pensamento, Becker recorre aos esclarecimentos dos primeiros darwinianos, que diziam: "[...] os homens primitivos que mais tinham medo eram aqueles que eram os mais realistas em relação à sua situação na natureza, e transmitiam a seus descendentes um realismo que tinha um alto valor para a sobrevivência" (BECKER, 2016, p. 31). Em decorrência desse medo realista dos primitivos frente à natureza em que viviam, Becker comenta que isso resultou na atual concepção psicológica do homem, pois gerou "[...] um animal hiperansioso que inventa constantemente razões para a ansiedade, até mesmo quando não há razão alguma" (p. 31).

Além de gerar transtornos como as ansiedades, a relação do homem com o medo foi essencial para o processo civilizador. Quem observou esse aspecto foi o sociólogo alemão Norbert Elias na obra dividida em dois tomos denominada *O processo civilizador*. Elias (1994a, 1994b), ao analisar a mudança dos costumes a partir da formação do Estado Moderno, pensou o medo como transformador do homem e, por conseguinte, da sociedade. O medo do homem medieval foi, paulatinamente, modificado pelo processo de calcular os perigos, deixando-os afastados. O autor comenta que "o maior controle das fontes do medo, lentamente estabelecido na transição para nossa estrutura social, é sem dúvida uma das precondições mais elementares para o padrão de conduta que expressamos com o conceito 'civilização'" (ELIAS, 1994a, p. 268).

Elias (1994b) também lança mão de analisar como o medo precisou ser gerido pelo próprio homem. O sociólogo observa como o autocontrole apareceu para o homem medieval a partir das formas institucionais que apoderavam alguma figura de poder e da monopolização da violência física. De forma específica, Elias comenta: "[...] a concentração de armas e homens armados sob uma única autoridade, torna mais ou menos calculável o seu emprego e força os

homens desarmados, nos espaços sociais pacificados, a controlarem sua própria violência mediante precaução ou reflexão" (ELIAS, 1994b, p.201). Sobre esse aspecto, o autor conclui: "em outras palavras, isso impõe às pessoas um maior ou menor grau de autocontrole" (p. 201).

Podemos resgatar outras visões acerca da relação do homem e seus medos a partir de uma perspectiva histórica. Os historiadores franceses Jean Delumeau e George Duby são referências para tal análise.

Delumeau examinou os vários aspectos do medo no homem medieval em sua obra *A história do medo no Ocidente*. Segundo o historiador, no Medievo havia um "silêncio sobre o medo". À época, de acordo com o autor, ocorria uma confusão entre aspectos díspares que envolviam medo e covardia, bem como coragem e temeridade. Os grandes precursores dessa ideia foram o discurso escrito e a língua falada, a partir da difusão de consciência em atitudes heroicas (DELUMEAU, 1989, p. 13).

A explicar essa abordagem – ou isolamento – do medo na sociedade medieval, Delumeau (1989) evidencia a literatura da época, sobretudo, a partir do século XIV. Nesse aspecto, a literatura "[...] encorajada pela nobreza ameaçada, reforça a exaltação sem nuance da temeridade" (p. 13). Sendo a valentia, destinada à individualidade dos nobres; o medo, de forma coletiva, aos pobres. Como exemplo, o historiador traz a obra de Dom Quixote, escrita pelo espanhol Miguel de Cervantes (1547 – 1616). No entanto, como relata Delumeau (1989), o "[...] arquétipo do cavaleiro sem medo, perfeito, é constantemente realçado pelo contraste com uma massa considerada sem coragem" (p. 14).

Outros aspectos, além da temeridade do poder da nobreza, causavam medo ao homem medieval. A noite, por exemplo, era percebida como o momento em que os fantasmas, as tempestades, os lobos e outros malefícios apareciam. Esse tipo de medo já estava enraizado com a Bíblia, visto que nela havia dizeres referentes às trevas como um lugar ruim, bem como a possibilidade do maniqueísmo no destino, sendo a luz ou a escuridão (DELUMEAU, 1989, p. 96).

As implicações que assolavam a sociedade no Medievo também causaram medo generalizado aos vivos daquele tempo. As pestes traziam aflição e medo contínuo, pois, entre os séculos XIV e XVIII, na Europa, o número de mortes em sua decorrência disparou. Isso também implicou diretamente em um desordenamento quanto à destinação dos cadáveres, como comenta Delumeau (1989, p. 125): "[...] uma vez mortos, eram acumulados

desordenadamente, como cães ou carneiros, em fossas imediatamente recobertas de cal viva. Para os vivos, é uma tragédia o abandono dos ritos apaziguadores que em tempo normal acompanham a partida deste mundo".

Além das pestes, no antro da sociedade medieval havia a fome. Esse aspecto era tão forte à época, que era comum o medo de morrer de fome, porque a alimentação era pobre em vitaminas e proteínas. Delumeau também esclarece que a Igreja se posicionou frente a essa situação: "No primeiro lugar entre as obras de misericórdia, a Igreja colocava, não sem razão, 'alimentar os que têm fome'" (DELUMEAU, 1989, p. 170).

Já Duby (1998) nos traz outra perspectiva ligada à Igreja e a fé no Medievo, também geradoras de medo. Segundo o historiador francês, ao final do Primeiro Milênio, havia uma espera permanente do fim do mundo. As pregações do Evangelho anunciavam que Cristo iria voltar. Além disso, as figuras de Satã e do Anticristo tomavam destaque nesse período: "[...] No Apocalipse, lia-se que, quando mil anos tivessem ocorrido, Satã seria libertado de suas correntes. Temia-se, então, o Anticristo" (DUBY, 1998, p. 20).

Podemos acrescentar ao pensamento de Duby outros elementos que permeavam o medo para o homem medieval, como o Além, o Inferno e o Purgatório. Esses pensamentos eram relacionados à morte, mesmo que esta não fosse a causa central do medo, bem como o destino final de cada pessoa em decorrência de suas atitudes em vida.

Seguindo essa reflexão, Duby comenta: "Na Idade Média, a morte, tal como a dor física, contava pouco. Quando lemos os poemas, os romances escritos para distrair os nobres, surpreendemo-nos com a selvageria que evocam. Quanto ao esporte, era a guerra, ou esse simulacro da guerra, que era o torneio" (DUBY, 1998, p. 100). O historiador explica que os torneios eram compostos por duas multidões que se lançavam uma contra a outra com brutal violência. Esses eventos geravam inúmeras vítimas. Então, a Igreja tentou proibi-los com o argumento de que a brutalidade deveria ser direcionada aos inimigos de Cristo, como os invasores bárbaros.

Temia-se a invasão de saqueadores como os mouros e os vikings. Estes últimos, os vikings, eram tão temidos pelos cristãos, que esses os relacionavam com a imagem de Satã. Essa imagem foi tão perpetuada que nas representações dos vikings adicionaram-se chifres aos seus elmos, como referência à figura diabólica.

Por falar nesse povo nórdico, o historiador inglês Theodore Zeldin fez uma interessante observação entre os vikings e o medo. Zeldin (2008) aponta que os vikings eram os "terroristas" mais temidos na Europa entre os séculos VIII e XIII. Comumente, observa o historiador, os vikings são considerados um povo destemido. No entanto, a relação com a postura intrépida à morte nas batalhas tinha outro aspecto, a construção de uma reputação imortal. Sendo assim, Zeldin (2008, p. 205) comenta: "[...] os vikings eram corajosos por causa do medo de serem desprezados – e esse medo os fez esquecer os demais medos".

Já com vistas à época contemporânea, o autor relaciona o sentimento de construção de reputação e a relação com a opinião do outro como o medo atual. Zeldin (2008), ao pensar esse aspecto, fala em "epidemia", e dispara: "[...] criar uma falsa impressão é o pesadelo moderno. A reputação é o purgatório moderno. Quanto mais democrática se julga uma sociedade, mais reputação ela requer e mais o medo da crítica de outras pessoas, por menor que seja, se torna obsessivo" (p. 207).

O medo, tão comum à espécie humana desde os primórdios, também pode ser utilizado como fator para o exercício de poder, como reflete Elias (2001, p. 44): "[...] a administração dos medos humanos é uma das mais importantes fontes de poder das pessoas sobre as outras, uma profusão de domínios se estabeleceu e continua a se manter sobre essa base". Podemos trazer a essa reflexão o apontamento de Castells (2015), ao pensar que "[...] a forma mais fundamental de poder está na capacidade moldar a mente humana" (p. 21).

Moldar a mente humana, como observou Castells, está diretamente relacionado à forma de gerir os sentimentos e pensamentos, pois esses conduzem a maneira de cada pessoa agir – um caminho para tal pode ser a coerção. No entanto, o autor esclarece que "[...] a coerção por si só não consegue consolidar a dominação", e completa: "a capacidade de construir o consentimento, ou pelo menos de instilar medo e resignação em relação à ordem existente, é essencial para fazer cumprir regras que governam as instituições e as organizações da sociedade" (CASTELLS, 2015, p. 21).

Gerar e gerir o medo a partir da comunicação pode ser um elemento destacável na relação com a capacidade de exercer o poder. De maneira mais específica, podemos ressaltar o poder com a manipulação do medo da morte. Ao pensar esse tipo de medo, Bauman constata: "O medo primal da morte talvez seja o protótipo ou arquétipo de todos os medos – o medo definitivo de que todos os outros extraem seu significado" (BAUMAN, 2008b, p. 72-73).

Sendo assim, a morte como fonte genealógica do medo, também está relacionada diretamente ao poder.

Essa forma de poder toma como base a consciência de morte do próprio indivíduo, sendo que, aplicado o poder, pode exaurir a existência por completo. No Medievo, como explica Duby (1998), havia a prática de utilizar a morte como forma de exercer o poder por meio do medo, sendo que a execução de algum infrator acontecia em público, a reunir a maior número de pessoas possíveis, e esperava-se derramar muito sangue. Um exemplo é a utilização da guilhotina na França. Como vimos, no primeiro capítulo deste trabalho, às constatações de Sennett (2008), não tardou para que a execução com a guilhotina fosse destinada ao espetáculo da morte, além de gerar medo.

Parece-nos propício trazer as reflexões do filósofo brasileiro Vladimir Safatle, em *O circuito dos afetos*, ao pensar o medo na atual sociedade. Primeiramente, Safatle (2015) considera que as sociedades são circuitos de afetos, por construir as formas de forças que impelem à vida. Nessa reflexão, o filósofo comenta: "[...] devemos ter sempre em mente que formas de vida determinadas se fundamentam em afetos específicos, ou seja, elas precisam de tais afetos para continuar a se repetir, a impor seus modos de ordenamento definindo, com isso, o campo dos possíveis" (p. 17).

Safatle traz as reflexões de Thomas Hobbes, em *Leviatã*, ao pensar a articulação entre os afetos e os corpos políticos. Especificamente em relação ao medo, Safatle (2015, p. 18) reproduz uma destacável consideração de Hobbes: "[...] 'de todas as paixões, a que menos faz os homens tender a violar as leis é o medo. Mais: executando algumas naturezas generosas, é a única coisa que leva os homens a respeitá-las'". Frente a tal afirmativa hobbesiana, Safatle faz uma articulação entre medo e sociedade: "[...] compreender sociedades como circuitos de afetos implicaria partir dos modos de gestão social do medo, partir de sua produção e circulação enquanto estratégia fundamental de aquiescência à norma" (p. 18).

Ao pensar a sociedade como um circuito de afetos com base na perspectiva de Hobbes, Safatle não apenas traz uma pontuação histórica, mas também observa a forma genealógica da produção e construção do medo como um modelo hegemônico. Essa abordagem, para o autor, afeta diretamente a vida social, bem como a construção da individualidade, sendo a sua tese central abordada acerca do medo a seguinte: "[...] afeto político central é indissociável da compreensão do indivíduo, com seus sistemas de interesses e suas fronteiras a serem

continuamente defendidas, como fundamento para os processos de reconhecimento" (SAFATLE, 2015, p. 19).

Necessária à reflexão de Safatle foi também trazer as considerações da Psicanálise baseadas nas obras de Freud. O filósofo brasileiro reflete que Freud buscava compreender a produção e a mobilização dos afetos. Esse processo está ligado diretamente ao consciente e ao inconsciente: "[...] a vida psíquica que conhecemos, com suas modalidades de conflitos, sofrimentos e desejos, é uma produção de modos de circuito de afetos" (SAFATLE, 2015, p. 48). Safatle esclarece: "[...] Ser afetado é instaurar a vida psíquica através da forma mais elementar da sociabilidade, essa sociabilidade que passa pela *aiesthesis* e que, em sua dimensão mais importante, constrói vínculos inconscientes" (p. 49). O desamparo, na obra freudiana, é o afeto que se abre aos vínculos sociais (SAFATLE, 2015, p. 55).

O poder, a partir da gestão do medo nos circuitos dos afetos sociais, está tanto ligado às observações hobbesianas quanto às freudianas – sendo uma complementar à outra, na perspectiva de Safatle. As observações do escritor frente à análise de Hobbes são interessantes, ao interpretar que "[...] o medo ligado à força coercitiva da soberania deve ser visto apenas como certa astúcia para defender a vida social de medo maior" (SAFATLE, 2015, p. 57). As pontuações de Safatle referentes à morte em Hobbes também coincidem com as da filósofa brasileira Marilena Chaui. Assim, a filósofa escreve: "Do que se tem medo? Da morte, foi sempre a resposta. E de todos os males que possam simbolizá-la, antecipá-la, recordá-la aos mortais. Da morte violenta, completaria Hobbes" (CHAUÍ, 1987, p. 36).

Neste percurso teórico, pudemos entender como o medo é gerado – com a necessidade de um objeto (FREUD, 1996b) – e como ele é gerido com base em elementos que afetam diretamente à condição psíquica humana. Veremos, a seguir, essas percepções aplicadas em nossos objetos de pesquisa. Faremos inferências relacionadas à construção do medo a partir de elementos que remetam à morte.

3.4 RESULTADOS DAS PESQUISAS

Nos capítulos anteriores, bem como nas últimas subseções, fizemos a primeira parte de nossa

metodologia de pesquisa, a revisão bibliográfica. Alicerçado nela, vimos pontuações específicas acerca de nosso tema e de nossos objetos, a morte e as redes sociais digitais.

De maneira específica, na primeira parte deste trabalho, pudemos entender como a concepção de morte e os ritos ligados a ela mudaram no decorrer dos séculos, seguindo a abordagem de vários campos teóricos. Em seguida, na segunda parte, com vistas a esmiuçar o nosso *locus* de análise, a rede social digital Facebook, juntamente ao tema, a morte, observamos como o desenvolvimento sociotecnológico influenciou na atualização da sociabilidade e na construção do ciberespaço, bem como, em nosso caso, de mais um território para a morte. Em sequência, as três subseções vistas anteriormente neste capítulo serviram para esclarecer nossas hipóteses – o espetáculo, o consumismo e a gestão do medo –, e relacioná-las com nossos objetos de investigação.

O método a ser aplicado em nossos objetos, as páginas no Facebook *Jogos Mortais +18* e *Faca na Caveira*, foi dividido em três partes. A primeira parte será um relato, com base na etnografia *online*, a partir de nossa imersão no cotidiano das páginas, a fim de melhor conhecermos os objetos e entendermos alguns aspectos corriqueiros a quem está inserido naquele ambiente, além de vislumbrarmos características de cada local. Já na segunda parte, utilizaremos como método de pesquisa aplicado aos objetos a análise de conteúdo, especificamente, a análise categorial. Nesse momento, veremos, num substrato temporal determinado, a ocorrência de conteúdos relacionados à morte, seguindo o viés de operação que envolve a classificação de elementos presentes nas postagens.

Ademais, iremos verificar e analisar 15 postagens de cada página, a incluir as interações dos participantes em torno do tipo de conteúdo exposto³⁶. Na última parte da investigação, a vislumbrar o macrocontexto em que as páginas estão circulando, iremos realizar uma pesquisa de opinião com os usuários do Facebook, para entendermos a ocorrência de conteúdos relacionados à morte no *feed de notícias*, bem como a concepção de morte para o respondente. Os dados desta etapa foram obtidos por meio de um questionário *online* divulgado na própria rede social digital. De maneira geral, nossa observação acerca de cada metodologia estará arrolada com nossas hipóteses centrais.

³⁶ Nesse momento da pesquisa, nosso objetivo será focado na descrição imagética do conteúdo da postagem, a compreender o contexto ali evidenciado/criado – prática necessária para entendermos os aspectos arrolados às nossas hipóteses, bem como vislumbrarmos o direcionamento da mensagem. Assim, a leitura imagética realizada será de maneira simples, a destacar os pontos referidos. Tomamos como base pontuações na obra de Joly (2006).

3.4.1 RELATO ETNOGRÁFICO ONLINE

A primeira página do Facebook que iremos analisar é a *Jogos Mortais +18*. Como dito alhures, na Introdução, a escolha dessa página decorreu da constatação prévia de uma ampla postagem destinada a conteúdos relacionados à morte. Nosso contato de imersão nesta página ocorreu no período de fevereiro a abril de 2016. Com vistas a tal objetivo, utilizamos um perfil na rede social para seguirmos e nos atualizarmos com as postagens e o cotidiano ali presente.

Já no primeiro contato, a partir de aspectos que compõem a página, constatamos a presença da morte. O nome, *Jogos Mortais +18*, remete a uma franquia de filmes americanos. Esses longas-metragens, cujo nome original é *Saw*, renomeado para o público brasileiro como *Jogos Mortais*, apesar do baixo orçamento de produção, foram bem aceitos pelo público. Entre 2004, ano do primeiro lançamento, e 2010, foram produzidas sete sequências.

A referida franquia de longas que inspirou o nome do nosso primeiro objeto de análise é do gênero terror. Os enredos dos filmes envolvem várias mortes e assassinatos. Este é o primeiro aspecto que levantamos para relacionar ao tema da morte. Outro ponto, ainda presente no nome da página, é o componente numérico "+18". Isso se deve a uma recomendação dos administradores da página, sendo aconselhado que apenas maiores de 18 anos tenham acesso aos conteúdos ali publicados, como podemos ver na Imagem 10, abaixo.



Imagem 10 – Recomendação de faixa-etária mínima para visualização dos conteúdos na página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 13/03/2016.

Outro aspecto que podemos relacionar à recomendação da faixa etária mínima da página está na própria capa. Nela, localizada no extremo superior da página, está escrito o seguinte: "Aqui

você encontrará mistérios da história humana, eventos sobrenaturais, acidentes e tragédias, doenças e anomalias, entre outras ações humanas que deixam até o mais cético homem impressionado. Muito desses fatos são muito impressionantes ou até mesmo chocantes, por esse motivo, normalmente, a mídia convencional evita publicar" (sic). Além desse escrito, outras palavras e frases compõem a imagem de capa, como "Atenção", "Cuidado", "Pare", "Aviso – Imagens chocantes" (Imagem 11).



Imagem 11 – Printscreen da página inicial da *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 13/03/2016.

Tanto a primeira frase quanto as palavras que estão expostas na capa da *Jogos Mortais +18* dão um prenúncio dos conteúdos postados. O argumento ali apresentado é mostrar o que não é exibido pela "mídia convencional" – assim referida. Ou seja, relegar os parâmetros legais e éticos da veiculação de conteúdos inapropriados, como imagem de acidentes e de tragédias, que deveriam reger os sistemas comunicacionais – sobretudo, jornalísticos – a partir da veiculação do conteúdo na *internet*.

De princípio, então, nos deparamos com dois aspectos arrolados às nossas hipóteses, o

espetáculo da imagem e o consumo. A descrição da presença de tipos de conteúdos, como "mistérios da história humana", "eventos sobrenaturais", "acidentes e tragédias", "doenças e anomalias" e "dentre outras ações humanas que deixam até o mais cético homem impressionado", já apontam o sentido da exposição imagética acerca desses temas. Nessa lógica, podemos caracterizar, de pronto, que o espetáculo está na imagem construída pela própria página, bem como em seu posicionamento. Ainda nesta ótica, as expressões "muito impressionantes" e "chocantes" também indicam o fator de mexer com a parte emocional a partir do material ali exposto.

Já quanto ao consumo informacional na *Jogos Mortais +18*, podemos notar que os administradores dessa página orientam a uma faixa etária mínima para os consumidores – maiores de 18 anos de idade. O consumo desse tipo de conteúdo pode ser de três formas: a primeira, direta, por meio do acesso à página a partir de pesquisa; a segunda, indireta, pelo compartilhamento do conteúdo por alguém que esteja vinculado ao perfil; e a terceira, caracterizada por um fluxo atualizado de informações, com base em um perfil que deseja curtir e, por conseguinte, receber as publicações e atualizações dessa página. Ademais, vemos que os administradores pressupõem que há pessoas interessadas por esse tipo de assunto, servindo, a descrição da página, como uma orientação para conquistar novos curtidores/consumidores.

Outro ponto interessante para incluirmos em nossa investigação é a imagem principal do perfil, uma mão segurando uma arma de fogo (Imagem 12). Nesta figura, também podemos ver que há, na mão que segura a arma, um anel forjado com a imagem de uma caveira utilizando uma boina, gravado, acima, "Força tática".

Logo, podemos atentar a três signos que podem simbolizar a morte: a arma de fogo, que a partir de sua utilização, com disparos de projéteis, pode levar alguém à morte; a caveira, que também remete à morte, visto que se associa à decomposição do corpo; já referente à "Força tática", escrito no anel, pode remeter tanto à "proteção" policial quanto à violência, dependendo do contexto sociocultural de quem decodifica a informação.



Imagem 12 – Foto do perfil da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso em: 13/03/2016.

Durante nossa imersão na página *Jogos Mortais +18*, constatamos que o crescimento de seguidores foi baixo, variando de 1.100 a pouco mais de 1.200, em um período de três meses de análise, entre fevereiro e abril de 2016. Isso implica diretamente um resultado menor de visualizações dos conteúdos postados e de interações com as postagens. Também pudemos identificar que o fluxo de publicações não era contínuo, porque havia espaçamentos temporais irregulares entre as postagens.

Outro ponto interessante a ser abordado, é a utilização da linguagem informal nas publicações. Nelas, tanto nos conteúdos publicados quanto nas interações dos usuários, percebemos o emprego do idioma português e de características que são provenientes do âmbito da *internet*, como a supressão de vogais e acentos em palavras.

A página *Faca na Caveira* também foi escolhida com base em uma pré-análise em que constatamos um forte fluxo de conteúdos relacionados à morte. Nossa imersão nesta página ocorreu concomitante à anterior, porém, a compreender dois meses a mais, entre fevereiro e junho de 2016. Esse período maior foi determinado pelo maior fluxo de postagens e maior interação entre postagem/curtidor. Para esta análise, utilizamos, qual a anterior, um perfil na

rede social Facebook.

Em nosso primeiro contato, notamos fatores que nos remetem à morte. Começamos, então, pelo nome. *Faca na Caveira* faz alusão ao logotipo utilizada pelo BOPE (Batalhão de Operações Policiais Especiais), da Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro, na qual há uma faca fincada verticalmente em um crânio, à frente de duas armas de fogo (Imagem 13). Esse nome também remete a uma produção cinematográfica, como a página anteriormente analisada. A expressão "Faca na caveira" ficou famosa pelo filme *Tropa de Elite*, dirigido por José Padilha, que mostra, por meio de um enredo fictício, as ações do BOPE na cidade do Rio de Janeiro. Neste longa, há a presença de assassinatos, fato também refletido nos conteúdos desta página, como veremos no decorrer da pesquisa.



Imagem 13 – Logo do Batalhão de Operações Policiais Especiais (BOPE) aludido pela página *Faca na Caveira*.

Fonte: <http://www.bopeoficial.com/wp/wp-content/uploads/2013/01/logo_bope_novo2.png>. Acesso em: 03/10/2016.

Outro ponto notado em nosso primeiro contato com a *Faca na Caveira* é a definição da página, pelos próprios administradores, como sendo um "Site de notícias/mídia". A partir daí, vemos como eles criaram a própria imagem. Ao nos atentarmos aos elementos imagéticos manifestos, constatamos a presença do referido logo do BOPE na foto principal e na capa da página, como mostra a Imagem 14, abaixo.



Imagem 14 – Printscreen da página inicial da *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com >. Acesso em: 13/03/2016.

Além das representações imagéticas que podem remeter tanto a um grupo militar especializado quanto à morte, a se tratar da caveira, também nos deparamos com frases que compõem essa parte inicial no contato da página *Faca na Caveira*. A expressão "Aqui vagabundo não tem vez", disposta na parte superior da capa (vide Imagem 14), mostra um posicionamento quanto ao conteúdo do nosso objeto de análise. Notamos ainda, abaixo da referida frase, um endereço de *site*: "www.facanacaveira.net". A partir desse *site*, algumas informações são reproduzidas na página do Facebook.

Ao entrarmos no referido *site*, constatamos que ele é dividido em algumas seções: "Home", "Notícias", "Política", "Internacional", "Armas", "Anuncie aqui" e "Contato". No endereço eletrônico, há uma relevante quantidade de assuntos noticiados referindo-se à morte, especificamente, assassinatos (Imagem 15 e Imagem 16). Claramente, isso fica explicitado pelas próprias chamadas das notícias, em sua maioria, acompanhada de vídeo ou fotografias, como podemos ver na Imagem 16: "[Vídeo] Estuprador é queimado vivo por populares"(sic), "[Vídeo] Estuprador é morto ao vivo pelo pai da vítima" (sic), "Marido mata estuprador de sua mulher e manda o corpo até delegacia" (sic) e "Bandidos matam vítima de assalto ao descobrirem que era policial militar" (sic).

Identificamos, então, que alguns conteúdos, antes de serem publicados no Facebook, foram postados no *site*. De pronto, também conseguimos verificar, no *site*, um grande número de publicações relacionadas à morte ou a algo que remeta a ela, como imagens com armas de fogo e matérias abordando a pena de morte.

Previamente, também podemos observar que na página *Faca na Caveira*, no Facebook, os conteúdos postados ganhavam maior repercussão, visto que, pela configuração da rede social, ocorrem mais possibilidades de interação por meio de comentários, curtidas e compartilhamentos pelos seguidores/consumidores das informações. Percebemos que o fluxo de postagem no Facebook é maior do que no *site*, sendo publicados, em média, de dois a três conteúdos diariamente. A linguagem utilizada predominante é a coloquial, tanto durante as postagens quanto nos comentários, às vezes, repletas de frases de efeito, como veremos no decorrer desta pesquisa. O idioma empregado é o português.

Outra característica que nos chamou atenção foi o crescente número de seguidores. Somente em um período de pouco mais de 1 mês, entre março e abril, constatamos um crescimento, com mais de 100 mil novos seguidores vinculados à página (Imagem 17 e Imagem 18).



Imagem 15 – Printscreen da página inicial do *site* www.facanacaveira.net.

Fonte: < www.facanacaveira.net >. Acesso em: 03/10/2016.

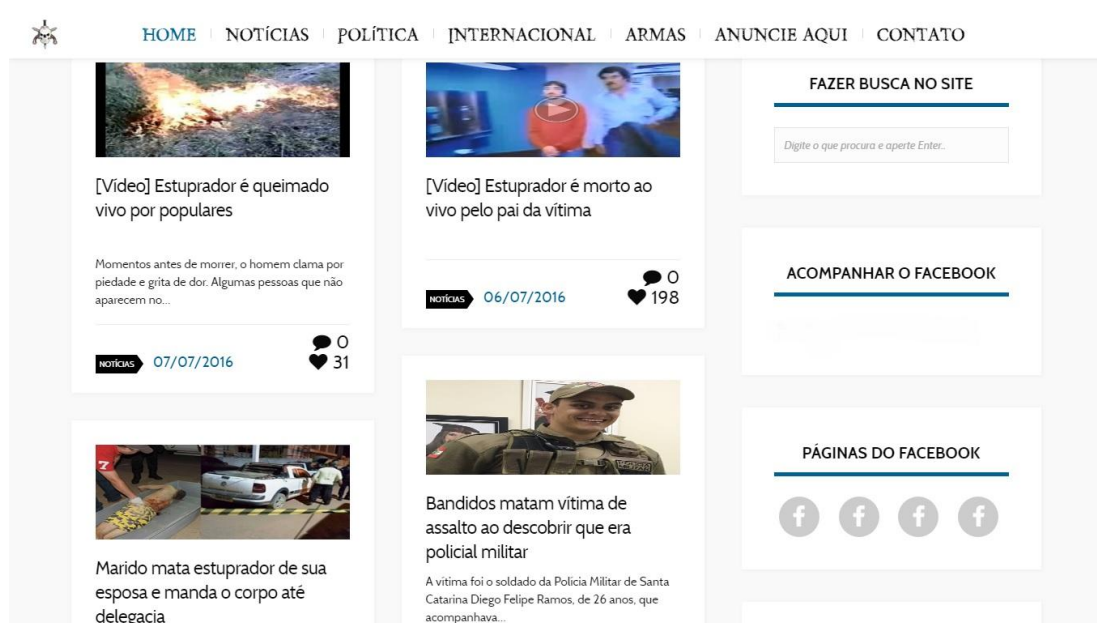


Imagem 16 – Printscreen de notícias veiculadas no site *www.facanacaveira.net*.

Fonte: < *www.facanacaveira.net* >. Acesso em: 03/10/2016.

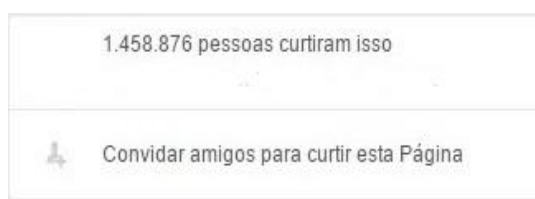


Imagem 17 – Número de seguidores da página *Faca na Caveira* em março de 2016.

Fonte: < *www.facebook.com* >. Acesso em: 13/03/2016.

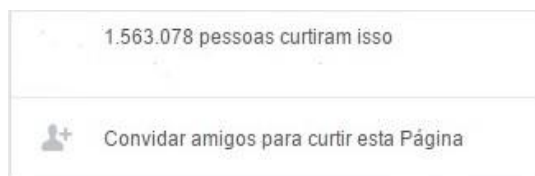


Imagem 18 – Número de seguidores da página *Faca na Caveira* em abril de 2016.

Fonte: < *www.facebook.com* >. Acesso em: 26/04/2016.

Em nosso período de imersão na página, entre fevereiro e junho de 2016, notamos que há fortemente uma repetição de argumentos e frases de efeito – mesmo que também haja uma pequena parte de usuários que se contraponha a esse posicionamento. Assim, podemos destacar certo *comportamento de rebanho*. Esse comportamento (ou *instinto*), o qual se refere o filósofo alemão Friedrich Nietzsche, em *A Gaia Ciência*, é proveniente da relação de um

grupo a uma moral, em que os indivíduos ali hierarquizam e classificam ações. O filósofo relata: "Essas classificações e essas avaliações são sempre a expressão das necessidades de uma comunidade, de um rebanho", e completa: "é aquilo que aproveita *ao rebanho*, aquilo que lhe é útil em primeiro lugar – e em segundo e em terceiro –, que serve também de medida suprema do valor de qualquer indivíduo" (NIETZSCHE, 2000, p. 134-135, grifo do autor). A moralidade, então, seria o "instinto gregário do indivíduo" (p. 135). Ou seja, em nossa pesquisa, os usuários que vivenciam as páginas analisadas tendem a se apropriar de uma mesma opinião (a mais repetida) como forma de se inserirem naquele grupo e serem aceitos.

Podemos também relacionar às observações do *comportamento de rebanho*, acima, com as observações lúcidas – já detalhadas alhures – de Freud (1996b) sobre o *princípio do prazer* e a *compulsão à repetição*. Mesmo com o prazer (ou *desprazer*) proveniente das excitações no aparelho mental a partir do consumo de conteúdos de morte, nos deparamos com a *repetição* – a buscar uma satisfação pela ação – argumentativa. Assim sendo, é mais fácil se satisfazer com argumentos prontos (e repeti-los) – preservando a baixa movimentação no aparelho cerebral – do que reformular outra argumentação ou mesmo a contrapor. Em partes, podemos assim explicar a grande frequência de repetições encontradas com base na imersão em nosso objeto de análise.

Nesta análise inicial com vistas à exposição das impressões fundamentadas no contato com a página *Faca na Caveira*, nos atentamos à construção da morte ligada a elementos como os assassinatos, a ação policial, a ação de suspeitos a infringir a lei, a exibição de armas, bem como a maneira de expor o posicionamento dos administradores na capa: "Aqui vagabundo não tem vez". Claramente, veremos na Análise de Conteúdo, a seguir, características mais especificadas das postagens em nossos objetos de pesquisa.

3.4.2 ANÁLISE DE CONTEÚDO

Neste ponto da pesquisa, recorreremos à outra metodologia para abarcarmos a análise de nossos objetos. Para tanto, escolhemos a técnica proveniente da Análise de Conteúdo com o objetivo de averiguarmos, em determinado espaço temporal, as publicações nas páginas *Jogos Mortais +18* e *Faca na Caveira*.

Para entendermos melhor esse método, resgatamos os esclarecimentos de Laurence Bardin, na obra *Análise de conteúdo*. Quanto ao método, a autora nos explica que a Análise de Conteúdo "não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações" (BARDIN, 2004, p. 27).

Ao pensar os processos de comunicações em que estão inseridos os nossos objetos – desde o infoterritório (MARTINUZZO, 2016) do Facebook às conexões e interações a partir do conteúdo informacional, bem como as relações de comunicação entre páginas/usuários e usuários/usuários no âmbito das páginas –, acreditamos que esta seja uma via para entendermos as representações da morte nesses locais. Além de conceituar a Análise de Conteúdo nos processos comunicacionais, Bardin esclarece o objetivo de sua aplicação: "[...] obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens" (BARDIN, 2004, p. 37, grifo da autora). Os objetivos de descrição de conteúdo são por meio da inferência, ou seja, uma atividade que consiste em uma dedução minuciosa com a finalidade de interpretar a mensagem analisada e enquadrá-la em determinado contexto de aparição.

A coleta de dados que serve como base de nossa análise foi realizada a partir de captação nas próprias páginas, por meio de *printscreen* ("captura de tela", em português). Para a coleta de dados, foi utilizado um perfil a fim de ter acesso às informações postadas. O espaço temporal entre os conteúdos variou para cada página. Na *Jogos Mortais +18*, por essa não postar periodicamente, optou-se por captar conteúdos já publicados na página. Logo, nesta, o material coletado foi o publicado entre 22 de outubro de 2015 e 10 de abril de 2016, contabilizar 35 postagens. Já na *Faca na Caveira*, em decorrência do grande fluxo de publicação diária, optou-se pela coleta de dados num período de um mês, entre 17 de abril de 2016 e 17 de maio de 2016. Na referida página, foram coletadas 44 postagens.

Para averiguar a ocorrência de espetáculo, consumo e gestão do medo em nossos objetos, esta parte da pesquisa será dividida em dois momentos. O primeiro será com base na utilização da categorização das publicações, visando enquadrar os conteúdos postados a um grau de pertinência a partir de elementos lexicais presentes nas postagens, bem como a saber a frequência de ocorrência de tais elementos. Já o segundo momento de nossa análise será mostrar e analisar 15 postagens de cada página, a perceber as categorias enquadradas e

também a expor a interação de recepção do conteúdo com base em curtidas, comentários e compartilhamentos nas postagens. Após esses processos, poderemos, então, fazer as deduções sistemáticas, bem como interpretar os dados.

A primeira página a ser analisada com a utilização da Análise de Conteúdo é a *Jogos Mortais +18*. Para tanto, vamos aplicar a categorização nas postagens coletadas. Desta forma, iremos verificar a presença de termos que se enquadram em uma mesma categoria, como as palavras "Morte", "Morre", "Morto" etc., que condiz à categoria "Morte". Ademais, vamos apurar a presença de outras categorias, como lugares, atores, forma de morte, sentimentos, bem como a ocorrência de cada termo. A maioria do material coletado se tratava de vídeos.

Ao coletarmos a amostragem para análise e quantificarmos a presença de cada termo e a sua categoria, notamos que na página *Jogos Mortais +18* a categoria relacionada à morte se concentra de maneira esparsa, não havendo um grande número de repetição de cada termo. Então, quantificamos que o termo "Morte" apareceu três vezes; "Morre" e "Morreram" apareceram duas vezes. Já os vocábulos que apareceram apenas uma vez foram: "Se matam", "Morta", "Crianças mortas", "Estado de decomposição". Neste momento, também destacamos uma categoria a ser nomeada como "Sobrenatural", por fazer referência a um vulto com a palavra "Aquilo". Podemos verificar na Tabela 4, abaixo, essas quantificações.

TABELA 4 – Presença da categoria "morte" nas publicações da página *Jogos Mortais +18*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Morte	3	Morte
Morre	2	
Se matam	1	
Morta	1	
Crianças mortas	1	
Morreram	2	
Estado de decomposição	1	
"Aquilo"	1	Sobrenatural

Fonte: elaboração do autor.

Outra categoria que nos foi apreendida durante a análise do material coletado é forma de morte. Neste caso, é evidenciada a maneira em que ocorreu a morte apresentada no conteúdo. Essa categoria apontou um relevante número de repetições em apenas um termo, "Acidente", que apareceu por seis vezes. Além deste, houve duas repetições do termo "Queimados vivos". Outros termos que apareceram sem repetições foram "Fuzilado", "Assassinado", "Aborto", "Executado", "Latrocínio", "Decapitado", "Suicídio", "Engolido" e "Churrasco" – de maneira figurada –, "Devorado por piranhas", "Corrente elétrica" e "Tiro de 12" (TABELA 5).

TABELA 5 – Presença da categoria "Formas de morte" nas publicações da página *Jogos Mortais* +18.

Termos	Ocorrência	Categoria
Fuzilado	1	Formas de morte
Assassinado	1	
Aborto	1	
Acidente	6	
Executado	1	
Latrocínio	1	
Decapitado	1	
Suicídio	1	
Queimados vivos	2	
"Engolido"	1	
"Churrasco"	1	
Devorado por piranhas	1	
Corrente elétrica	1	
Tiro de 12	1	

Fonte: elaboração do autor.

Baseado na análise do material coletado, detectamos um tipo de recomendação a quem fosse consumir tal conteúdo publicado. Por esse ângulo, agrupamos em uma categoria distinta chamada "Recomendação e aviso", referente ao conteúdo. Nesta categoria, obtivemos três repetições do termo "Cenas fortes". Esse termo geralmente aparece em vídeos para indicar um aviso prévio a quem for assistir, por conter cenas que envolvem, predominantemente, sangue, brutalidade e morte. As ocorrências de recomendações referentes ao conteúdo publicado foram constatadas. Neste caso, não apareceram repetições das seguintes sentenças: "Se não tiver estômago forte...", "Quem tiver coragem...", "Evite esse vídeo...", "Forte do coração...", como podemos observar na Tabela 6.

TABELA 6 – Presença da categoria "Recomendação e aviso" nas publicações da página *Jogos Mortais +18*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Cenas fortes	3	Recomendação e aviso
Se não tiver estômago forte	1	
Quem tiver coragem	1	
Evite esse vídeo	1	
Forte do coração	1	

Fonte: elaboração do autor.

Além dessas recomendações e avisos, também localizamos o aparecimento de fatores emocionais nas publicações, bem como comentários acerca do conteúdo postado. Quanto a isso, os termos que aparecem são "Triste", "Dor no coração", "Horrível", "Crueldade do ser humano", "Terrível realidade", "Covardia" e "Sem comentários" (TABELA 7).

TABELA 7 – Presença da categoria "Sentimento" nas publicações da página *Jogos Mortais +18*.

Termo	Ocorrência	Categoria
Triste	1	Sentimento
Dor no coração	1	
Crueldade do ser humano	1	
Terrível realidade	1	
Covardia	1	
Horrível	1	
"Sem comentários"	1	

Fonte: elaboração do autor.

As publicações da *Jogos Mortais +18* frequentemente se referem aos atores das ações que estão presentes nos conteúdos. Sendo assim, agrupamos em uma categoria a fim de sabermos como são referenciados esses atores. Logo, notamos que apenas dois termos se repetiram, "PM" – acrônimo de Polícia Militar/Policial Militar –, que apareceu duas vezes, e "Bandido", que repetiu por quatro vezes. Outros atores que constavam nas publicações foram "Bandidagem", "Estuprador", "Garoto", "Criança", "Mulher", "Homem bomba", "Enfermeiro", "Estado Islâmico" e "Criminosos". Todos esses apareceram apenas uma vez (TABELA 8).

TABELA 8 – Presença da categoria "Atores" nas publicações da página *Jogos Mortais +18*.

Termo	Ocorrência	Categoria
Estuprador	1	Atores
Garoto	1	
Criança	1	
Mulher	1	
PM	2	
Bandido	4	
Bandidagem	1	
Homem bomba	1	
Enfermeiro	1	
Estado Islâmico	1	
Criminosos	1	

Fonte: elaboração do autor.

Nas publicações, pudemos detectar que havia referências a lugares. Sem repetições, apareceram "Belém do Pará", "Penitenciária de Marituba", "UPP" – acrônimo para Unidade de Polícia Pacificadora –, "Rio de Janeiro", "Síria", "Paquistão", "Faixa de Gaza", "Governo Sírio" e "Rússia" (TABELA 9).

TABELA 9 – Presença da categoria "Lugar" nas publicações da página *Jogos Mortais +18*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Belém do Pará	1	Lugar
Penitenciária de Marituba	1	
UPP	1	
Rio de Janeiro	1	
Síria	1	
Paquistão	1	
Faixa de Gaza	1	
Governo Sírio	1	
Rússia	1	

Fonte: elaboração do autor.

Além das categorias acima elencadas, nas publicações também localizamos outros termos que apareceram de forma esparsa. Então, englobamos essas palavras na categoria "Outros termos presentes nos conteúdos" (TABELA 10). Nesse quadro, vemos a presença de termos como "Ideologia", "Leis", "Ataques criminosos", "Guerra", "Bombardeios", "Bombas", e "Ataques aéreos".

TABELA 10 – Presença da categoria "Outros conceitos presentes nos conteúdos" nas publicações da página *Jogos Mortais +18*.

Termo	Ocorrência	Categoria
Ideologia	1	Outros conceitos presentes nos conteúdos
Leis	1	
Ataques criminosos	1	
Guerra	1	
Bombardeios	1	
Bombas	1	
Ataques aéreos	1	
Queimadura	1	
Rachou a cara	1	

Fonte: elaboração do autor.

As categorias podem nos mostrar que, no caso da página *Jogos Mortais +18*, a ocorrência de termos presentes nos conteúdos postados é esparsa. Ou seja, de maneira geral, não há uma repetição frequente de termos. Logo, a morte ali apresentada ganha um leque de contextos. Nesse sentido, podemos inferir que a publicização da morte nessa página é proveniente da vontade de publicar/consumir esse tipo de conteúdo. Então, identificamos dois aspectos importantes arrolados à nossa hipótese.

O primeiro é a morte relacionada ao espetáculo. Assim, constatamos a pertinência das categorias "Forma de morte" e "Recomendações e avisos". Na primeira categoria, notamos que o contexto relacionado ao conteúdo postado em que a morte ocorre é o do cotidiano comum, visto que há a propagação, em primeiro lugar ao nível de repetição, de imagens de acidentes.

Em seguida, há apenas mais um termo que se repete, "Queimados vivos". Outros termos aparecem de forma esparsa nas publicações. A categoria "Recomendações e avisos" expõe a intenção com a postagem, que pode ser de alertar ou a de provocar a curiosidade, com base em vocábulos e expressões como "Cenas fortes", "Se não tiver estômago..." e "Quem tiver coragem". Seguindo essa lógica, percebemos que o contexto ao qual o conteúdo se refere raramente se repete. Ou seja, não há a intenção de construção de um mesmo objeto apresentado. Sendo a intenção a exposição do conteúdo de morte, por meio de imagens, sobretudo. Assim, ligado à nossa hipótese de espetáculo.

O segundo aspecto é relacionado ao consumo do conteúdo publicado. Identificamos, com a análise das categorias, um direcionamento aos seguidores/consumidores que participam da

página. A utilização de termos da última categoria mencionada, "Recomendações e avisos", demonstra isso. Ou seja, uma maneira de anunciar o conteúdo postado estimulando o consumo. Ademais, constatamos um consumo prévio do conteúdo a ser postado por parte de quem o publicou, ao expressar termos relacionados à emoção, como podemos ver na categoria "Sentimento".

Mesmo com uma disparidade entre os atores que aparecem nas publicações do conteúdo na página *Jogos Mortais +18*, há uma repetição de dois termos, "Bandido" e "PM". Portanto, podemos notar que há, ainda que de maneira branda, um enfoque às ações desses dois atores. É evidente certo direcionamento aos "Bandidos", visto que, nos conteúdos publicados, observa-se a morte relacionada a esse termo. Logo, também pudemos verificar a utilização de uma gestão do medo, relacionada à nossas hipóteses, visto que há postagens que abordam os desdobramentos a envolver os referidos atores, "Bandidos" e "PM", assim como direciona a mensagem aos primeiros atores, "Bandidos".

Essas observações levantadas pela categorização podem ser mais bem vislumbradas com a apresentação dos materiais coletados na página. Diante disso, vamos analisar, abaixo, 15 postagens da *Jogos Mortais +18* que podem ou não conter comentários dos consumidores/seguidores. Todas elas, de alguma forma, estão relacionadas ao tema central desta pesquisa, a morte nas redes sociais digitais.

O primeiro conteúdo que iremos mostrar aqui gira em torno de elementos que permeiam a possibilidade de morte. O vídeo em questão foi publicado com os seguintes dizeres: "Quando o vento da morte soprar, não existirá saída. Sua hora chegou..." (sic), como podemos ver na Imagem 19. No conteúdo publicado, aparecem cenas de um poste caindo em uma avenida repleta de carros.

A morte, então, é vivenciada a partir da forma como o conteúdo foi anunciado, bem como da possibilidade de, na ocasião da filmagem, ter ocorrido alguma vítima fatal. Assim, o que se destaca no conteúdo é o contexto criado a partir da frase de publicação e a casualidade da ocorrência, a se tratar de um acidente. Na parte inferior do conteúdo postado, podemos observar a quantidade de seguidores que assistiram ao vídeo, 170 pessoas, de um universo de 1.216 que curtem a página e de outros tantos que podem ter sido alcançados por meio de compartilhamentos da publicação na rede social.



Imagem 19 – Primeira postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

A segunda publicação a ser averiguada da *Jogos Mortais +18* também é sobre um acidente (Imagem 20). "Uma brincadeira que levou a sérias consequências.. Abaixo, cenas fortes! Crianças precisam de supervisão, onde estavam os pais dessas crianças?? Absurdo total isso!!" (sic), dessa forma que o conteúdo foi anunciado. Alguns elementos enunciativos, como a utilização da expressão "cenas fortes!", permeiam a exibição do conteúdo publicado, um atropelamento. Como no caso anterior, podemos relacionar esse material à morte, visto que mostra cenas de um acidente e há o fator de casualidade. Quanto à questão relacionada à interação, observamos que o conteúdo obteve 282 visualizações.

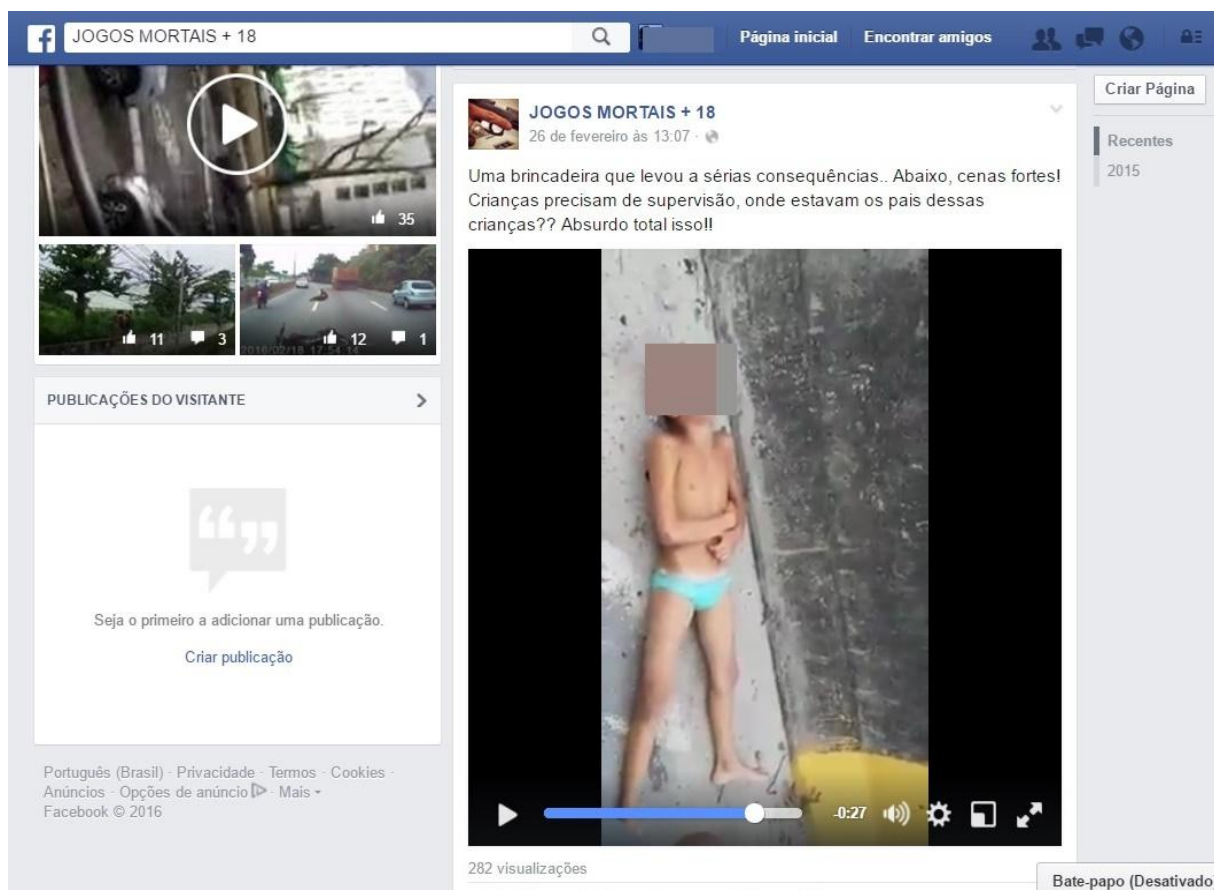


Imagem 20 – Segunda postagem analisada da página *Jogos Mortais + 18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

Assim como nas postagens anteriores, a próxima também contém cenas de um incidente. O conteúdo postado é composto por duas cenas. No primeiro momento, no vídeo, uma pessoa aparece pulando de um local alto em direção ao mar; já o segundo mostra o que possivelmente teria acontecido com a pessoa que pulou: uma fratura no rosto. Na descrição do vídeo publicado pela página há os seguintes dizeres: "As imagens não são muito boas, mas dá para ter ideia do que seja uma ponta mal sucedida.. – Esse rachou a cara plenamente" (sic). Notamos, então, que além do conteúdo imagético exposto, o contexto criado pela descrição, ao anunciar o vídeo, denota um risco de morte. Para além, vemos a presença de comentário do próprio administrador da página que postou o conteúdo, dado que há a utilização do travessão, a indicar início de diálogo ou fala: " – Esse rachou a cara plenamente" (sic). Logo, neste caso, percebemos o tom sarcástico na descrição. Quanto à interação, o material foi visualizado cerca de 1 mil vezes e obteve 72 curtidas (Imagem 21).



Imagem 21 – Terceira postagem analisada da página *Jogos Mortais + 18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

A postagem seguinte mostra cenas de um assassinato. O ambiente onde é gravado o vídeo parece ser uma cela de presídio ou de penitenciária. As imagens exibem um homem sendo esfaqueado por outro. Há também outras pessoas na cena, que incentivam a ação. Segundo as informações da postagem, isso ocorreu em Belém, capital do estado do Pará. O material ainda traz um alerta às pessoas em relação ao conteúdo publicado, com a frase "Se não tem coragem POR FAVOR, EVITE ESSE VÍDEO" (sic), seguido de comentários sobre a ação que parece ter levado o homem a ser assassinado. A morte, então, está arrolada a um acontecimento anterior, uma suposta condenação por estupro. Essa suposta ocorrência foi o que levou à execução (Imagem 22).

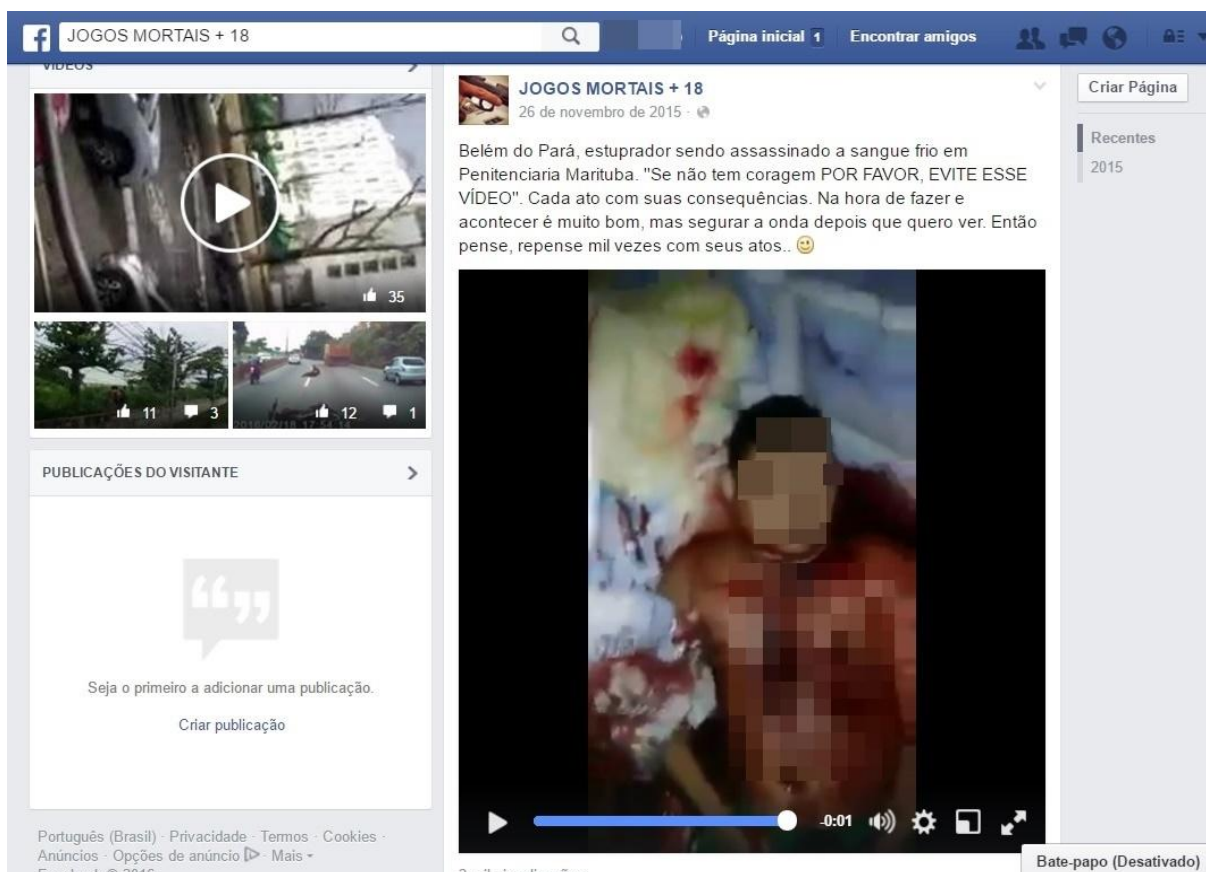


Imagem 22 – Quarta postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

Ainda nesta publicação, destacamos o aparecimento de interação dos seguidores/consumidores que fazem parte do cotidiano da página. A interação é observada pela visualização do conteúdo, e, sobretudo, com os comentários³⁷. Como podemos ver na Imagem 23, abaixo, há perfis que comentam marcando outros perfis no Facebook para ver a cena. Ademais, há comentário repreendendo o assassinato: "Aff, tem gente cruel nesse mundo, ai vem uns fdp e defende essas raças do inferno !! Por isso que direitos humanos tem que acabar, direitos humanos é para pessoas de bem e não para vagabundos, assassinos e estupradores !!!" (sic). Também há comentário que satirize o acontecimento a partir da expressão "ai que dlç" (sic) – "dlç", na linguagem utilizada na *internet*, é a abreviação para "delícia" –, seguida de uma marcação de outro perfil.

³⁷ Todas as informações pessoais contidas nos comentários foram apagadas para preservar a identidade dos usuários. Utilizamos recursos para retirar o nome dos perfis, bem como deixar irreconhecível a foto de quem fez a publicação. Esse procedimento se repetirá ao longo da pesquisa.

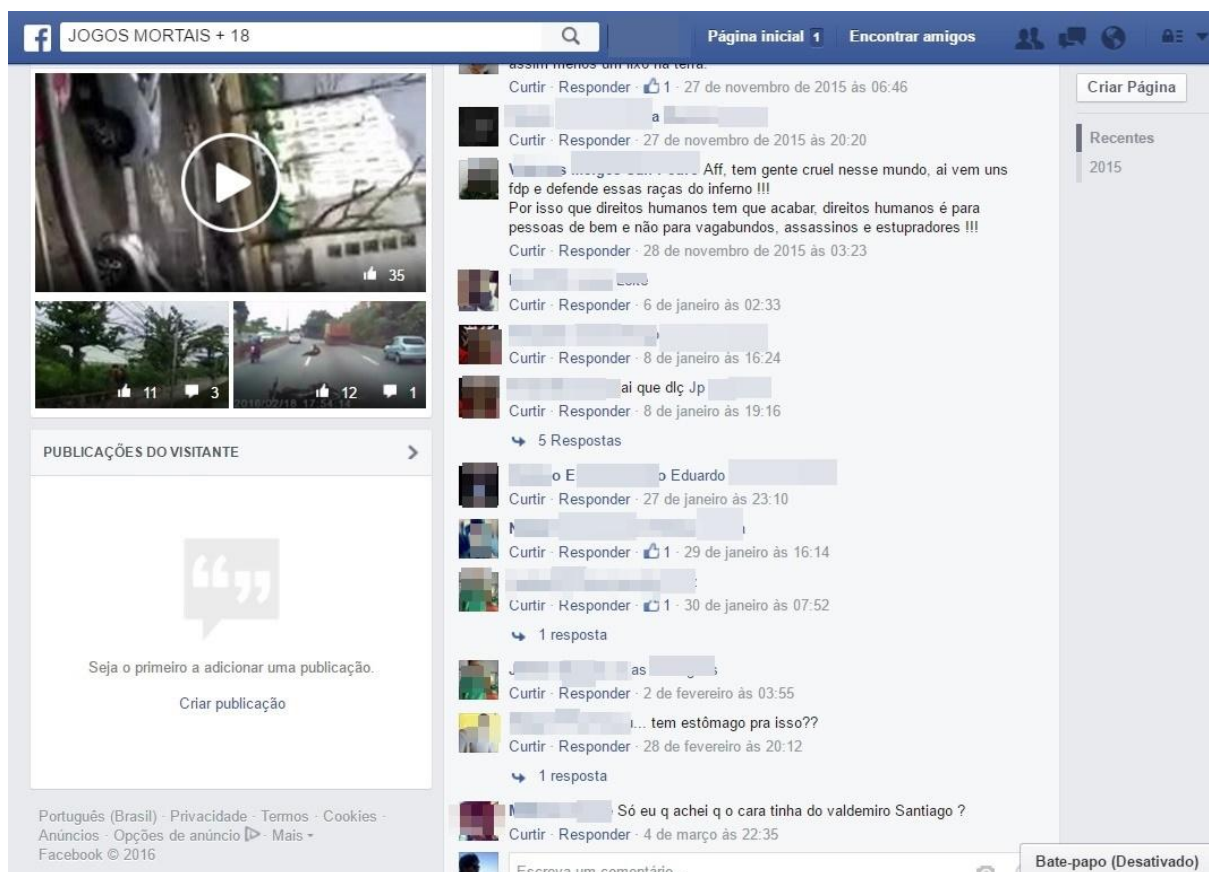


Imagem 23 – Comentários na postagem da Imagem 22 na página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

As publicações realizadas na página *Jogos Mortais +18* que envolvem conteúdo de morte não se atêm somente às ações desferidas a humanos. Na publicação seguinte, podemos ver que animais também fazem parte do cotidiano da página. Neste caso, trata-se de um cachorro sendo queimado vivo. O vídeo, de pouco mais de dois minutos, mostra uma pessoa colocando um cachorro dentro de um balde e ateando fogo (Imagem 24). O contexto criado a partir da descrição da publicação é de indignação. Isso fica claro pela utilização das letras em caixa-alta, o que traz mais destaque ao texto e denota, na linguagem da *internet*, uma fala em voz alta. Também percebemos elementos textuais a fim de lamentar a morte do animal e repudiar a ação, como "TRISTE", "DÁ UMA DOR NO CORAÇÃO DE VER ISSO" (sic) e "ATÉ ONDE CHEGA A CRUELDADE DO SER HUMANO". À análise, podemos incluir a existência de recurso enunciativos para alertar as pessoas, como: "POR FAVOR, SÓ ASSISTA SE FOR FORTE DO CORAÇÃO, É MUITA COVARDIA" (sic). Esta postagem foi visualizada 468 vezes. Recebeu 94 curtidas e dois compartilhamentos.



Imagem 24 – Quinta postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

A próxima postagem em nossa análise apresenta cenas de um assassinato cometido por um grupo de pessoas. A primeira cena mostra um rapaz, aparentemente acuado, conversando com o grupo armado. Logo após, começam os disparos. O homem que é alvo dos tiros corre para tentar fugir dos disparos, mas cai ao chão. Então, quem está filmando chega perto do corpo caído e mostra a arma de um dos atiradores no momento de efetuar mais alguns disparos em direção à cabeça da vítima (Imagem 25).

O contexto criado na publicação do vídeo envolve um conhecimento prévio do tipo de pessoas que estão nas cenas, pois utiliza termos como "Eles se matam, pelas suas próprias leis e ideologias.." (sic) e "Muitos tem pena dessa raça de 'gente'/se fazem assim com elementos iguais ou até piores que eles. Imaginem o que não fazem com cidadão/bem?!?! Pois é" (sic). O suposto conhecimento prévio é evidente a partir da utilização de palavras ou expressões como: "Eles...", "...suas próprias leis...", "...dessa raça de 'gente'..." e "...elementos iguais...".



Imagem 25 – Sexta postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

Contabilizamos, neste material, um número maior de visualizações, cerca de 1 mil e quinhentas. O conteúdo também obteve 20 compartilhamentos. Isso indica que a publicação possivelmente foi consumida por outras pessoas que não estavam inseridas no cotidiano da página *Jogos Mortais +18*. A interação dos consumidores do vídeo também foi presente pelas curtidas, 15, e pelos comentários. A maioria dos comentários foi realizada para marcar outros perfis do Facebook, como podemos ver no exemplo: "mostra pro tianinho dps, esse vídeo que eu falei pra ele" (sic) (Imagem 26). Também há um comentário que denota surpresa com o conteúdo do vídeo "caseteeee" (sic) – a expressar espanto.

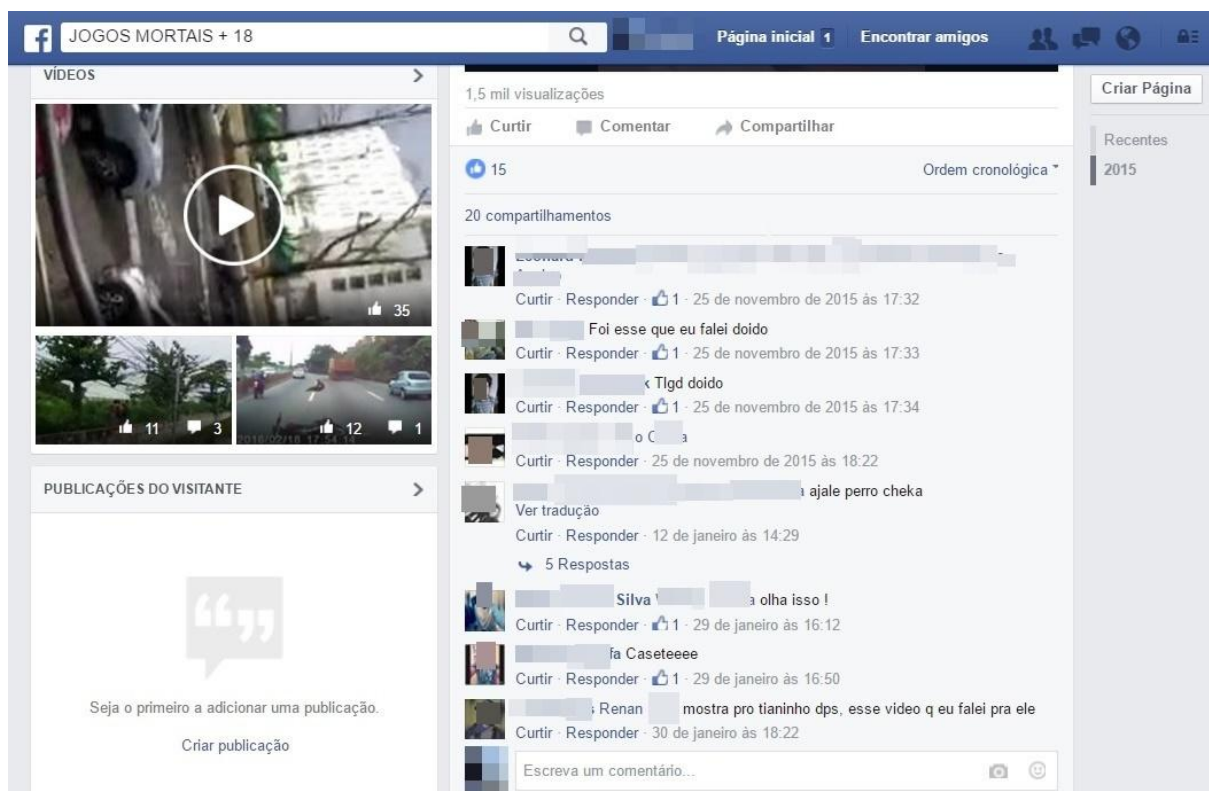


Imagem 26 – Comentários na postagem da Imagem 25 na página *Jogos Mortais + 18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

A próxima publicação é composta por cenas gravadas dentro de um carro de polícia. A gravação mostra dois policiais. Em um determinado momento, os policiais são surpreendidos com o que parece ser tiros de arma de fogo. O carona é atingido no rosto. A descrição do vídeo postado relata que o fato ocorreu no Rio de Janeiro: "Vídeo mostra carro da PM de UPP do Rio fuzilado em ataque. As imagens teriam sido gravadas após, o que parece ser, um ataque de criminosos à PMs na Penha, Zona Norte do Rio" (sic). A partir da descrição, também percebemos que é especificado o local em que ocorreram as cenas, bem como quem teria realizado essa ação (Imagem 27).

Em relação à interação com o conteúdo, ocorrem oito curtidas e 660 visualizações do vídeo. Neste caso, quanto às interações, no material também havia um comentário marcando outro perfil na publicação da página.



Imagem 27 – Sétima postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

Os conteúdos publicados na página *Jogos Mortais +18* são variados em torno do tema da morte, como também concluímos com a análise categorial. Até o momento, as publicações envolviam ocorrências como acidentes e assassinatos. O próximo conteúdo analisado amplia ainda mais essas percepções. O vídeo contém cenas em que um feto está na mão de uma pessoa. O contexto criado em relação ao vídeo é constituído apenas com um termo: "ABORTO!!!" (sic) – (Imagem 28). Além desse elemento, também notamos que abaixo do termo escrito há o *link* para a própria página, anteposto pelo termo "CURTA".

Essa publicação obteve 819 visualizações, seguida de 11 curtidas e 11 compartilhamentos. Podemos também perceber que a interação foi mais direta, em relação à participação no material, visto que ocorreram oito comentários. A maioria dos comentários era carregada de elementos sentimentais, tais como "Meu Deus", "Chocante!!!" e "eu to chocado" (sic), como podemos observar na Imagem 29.



Imagem 28 – Oitava postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

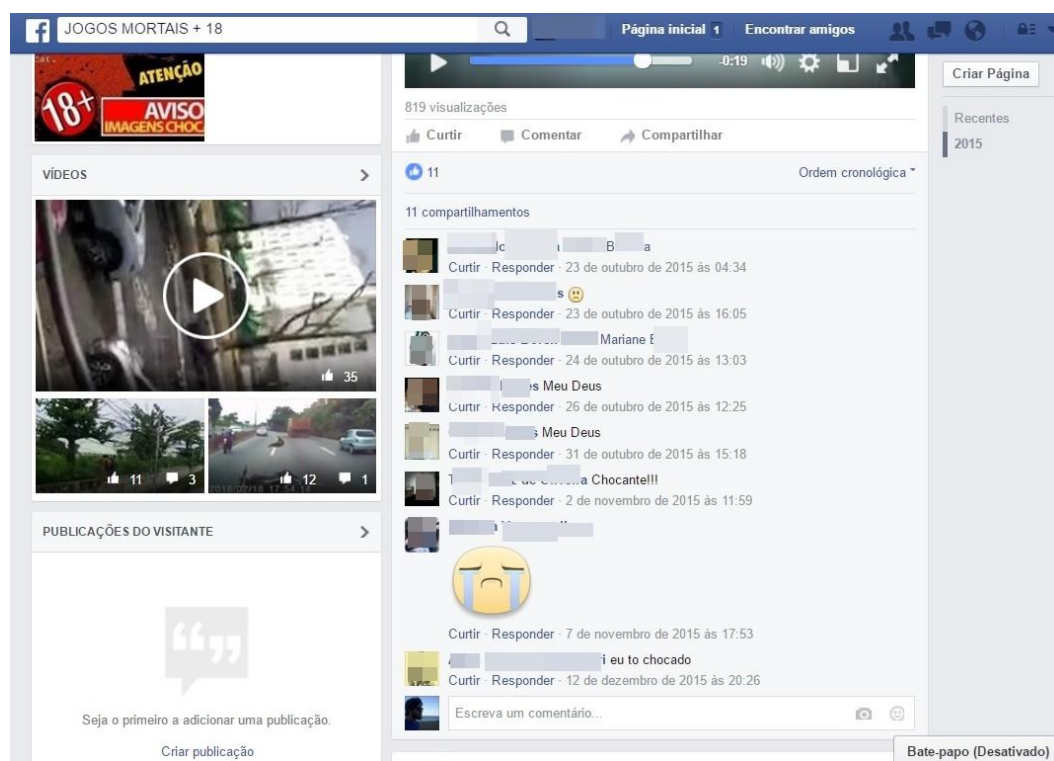


Imagem 29 – Comentários na postagem da Imagem 28 na página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

A publicação seguinte traz características que as anteriores não apresentaram. A primeira delas é a aparição de um aviso antes da imagem principal do vídeo (Imagem 30). Neste aviso está escrito "Aviso – Vídeo com conteúdo explícito. Vídeos que contém conteúdo explícito podem chocar, ofender e incomodar". O aviso termina com a pergunta: "Tem certeza de que deseja ver isso?". Esse recurso é uma forma da plataforma do Facebook alertar sobre o conteúdo e proteger de algo que possa não agradar os usuários.



Imagem 30 – Nona postagem analisada da página *Jogos Mortais + 18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

Outro ponto relevante, já quanto ao conteúdo postado, são as cenas que mostram um rapaz fazendo ameaças a polícias. O vídeo é gravado por ele mesmo (Imagem 31). A contextualização criada na descrição da postagem se refere a isso: "Bem, já que ele pediu. Nada melhor do que fazer a vontade dele! [seguido de um símbolo]" (sic). A cena seguinte mostra um rapaz agonizando em cima de uma cama. O corpo está com sangue saindo por vários ferimentos (Imagem 32).

A morte, aqui, ganha ares de uma gestão do medo, porque, ao que o contexto indica, a ameaça feita pelo rapaz recebeu uma ação de resposta. Essa ação é evidenciada na descrição do material. Logo, isso deixa clara a intenção de mostrar o poder de controle a partir do fato consumado. O poder de controle é gerado por meio do conteúdo publicado, em que há um assassinato – mesmo que, no vídeo, possam ser duas pessoas diferentes a compor a cena –, e gerido pelo direcionamento da mensagem e pela criação do contexto, bem como pelo fator que impele o medo aos que estão vulneráveis àquela consequência.



Imagem 31 – Nona postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.



Imagem 32 – Nona postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

Outro elemento que nos chama atenção é o número elevado de interações em comparação às outras publicações da página *Jogos Mortais +18*. Foram mais de 4 mil visualizações do vídeo postado. Ademais, a publicação recebeu 41 curtidas e obteve 40 compartilhamentos (Imagem 33). Neste caso, o consumo de morte com o conteúdo postado chegou a um número maior de pessoas do que vimos nas publicações anteriores.

A interação por meio de comentários também foi superior. Entre os comentários, observamos pessoas que comentaram a reforçar o contexto criado com base na descrição do vídeo, como "QUEM PROCURA, ACHA!!" (sic), "Esse vídeo é show de bola!" (sic) e "Menos 1" (sic). Há comentários informando que o rapaz a aparecer na primeira parte do vídeo não é o mesmo que foi mostrado na segunda parte do material: "Nao é ele nao...tem um outro video dele pedindo perdao.." (sic).

A referida afirmação presente no comentário reforça nossa hipótese relacionada à gestão do medo, a partir da junção de dois contextos diferentes, com atores diferentes, a fim do efeito

esperado: utilizar o medo da morte para construir um objeto de poder e de controle das ações. Presentes também estão elementos de espetáculo, visto que as imagens servem para impressionar, bem como o contexto criado para anunciar o conteúdo.



Imagem 33 – Comentários na postagem da Imagem 30 na página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

A décima publicação analisada mostra uma cena filmada após um acidente de carro. Podemos ver que há pessoas presas ao veículo, que está em chamas. Homens tentam ajudar a vítima, que está presa às ferragens (Imagem 34). O contexto criado a partir da descrição do vídeo retrata a situação. Podemos constatar a utilização de termos que denotam o sentimento de quem fez a publicação: "Acidente horrível com ocupantes do carro sendo queimados vivos. [seguido de um símbolo]" (sic). O cotidiano de um acidente, então, é consumido por pessoas que estão inseridas em outro cotidiano, o da página *Jogos Mortais +18*. Ao total, o vídeo publicado obteve cerca de 1 mil e 300 visualizações.

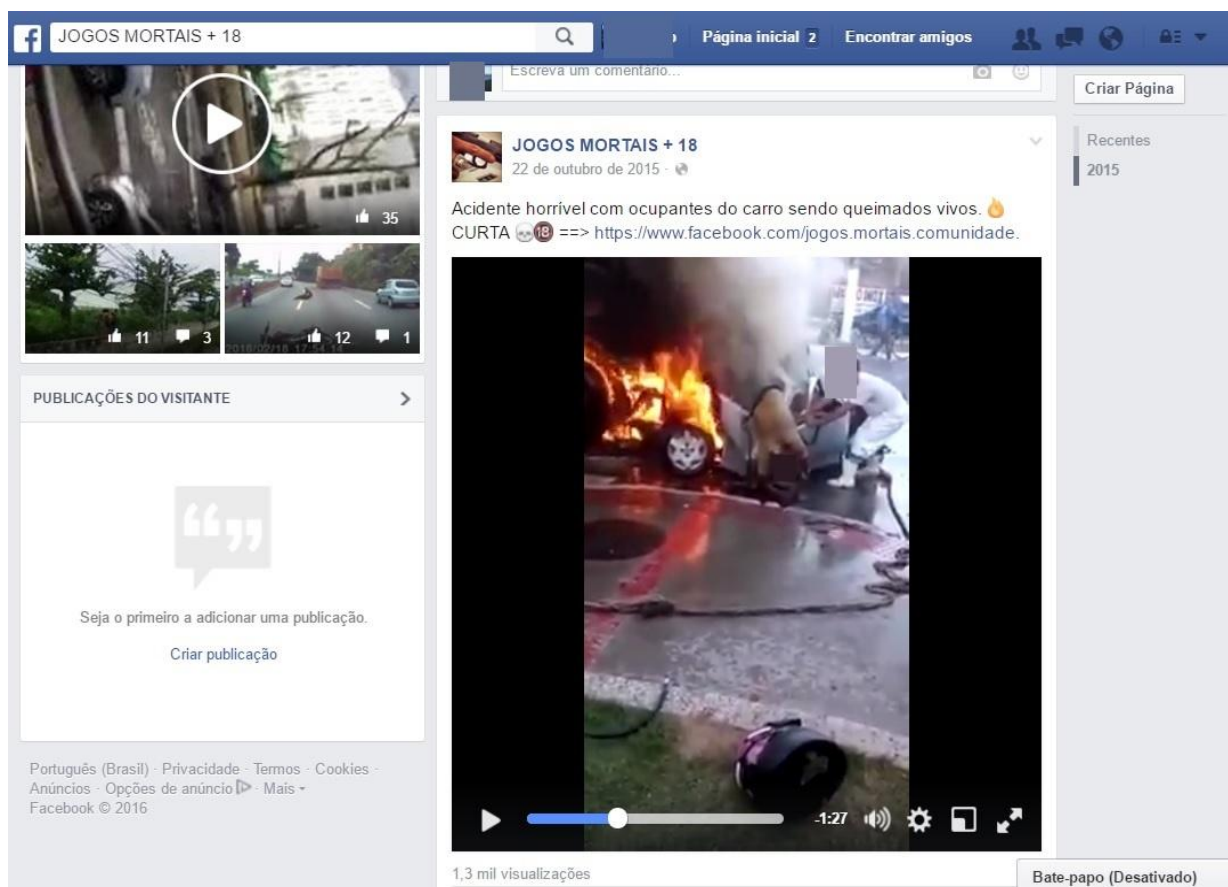


Imagem 34 – Décima postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/04/2016.

A décima primeira postagem a ser averiguada é composta por imagens que circulam em outros locais da *internet*. São cenas divulgadas pelo grupo extremista Estado Islâmico. O vídeo mostra prisioneiros do grupo sendo queimados vivos (Imagem 35). Com esse caso, podemos perceber que as publicações presentes no cotidiano da página *Jogos Mortais +18* envolvem também outras localidades distantes ao contexto nacional. O que vale, então, é a exibição do conteúdo.

Por falar nisso, na descrição do vídeo em questão, há conotação de sarcasmo, visto que se refere às imagens como um "churrasco": "O churrasco do Estado Islâmico!" (sic). Isso evidencia a maneira de tratar a situação como um espetáculo, em que só vale a imagem, bem como, possivelmente, se referir a um momento de entretenimento e lazer, o churrasco. A gestão do medo, assim, é apenas proveniente do Estado Islâmico e do contexto geográfico de gravação do vídeo. Em outro contexto geográfico – neste caso, o brasileiro –, o mesmo conteúdo é unicamente remetido ao entretenimento espetacular das imagens. Essa publicação obteve cinco curtidas e 109 visualizações.



Imagem 35 – Décima primeira postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/04/2016.

O contexto criado na próxima postagem se refere a um acidente. Na publicação estão os seguintes dizeres: "Acidente Grave Carro Esmaga Perna de Mulher no Poste" (sic). Além disso, há a utilização da expressão "((Cenas Fortes))" (sic) atribuída ao conteúdo. Também constatamos que a postagem relaciona as consequências nas vítimas do acidente de acordo com o ocorrido (Imagem 36).

Essa publicação foi visualizada por cerca de 2 mil e 100 pessoas. Ela foi compartilhada 29 vezes e obteve, na própria página, 11 curtidas. A interação também ocorreu por meio de comentários, sendo a maioria deles marcando outros perfis.

JOGOS MORTAIS + 18
22 de outubro de 2015 · 🌐

Acidente Grave Carro Esmaga Perna de Mulher no Poste.
((Cenas Fortes))
Carro e atropela três mulheres na calçada e esmaga a perna da mulher em poste cenas fortes, acidente muito sério gravíssimo...a outra mulher bate a cabeça..
CURTA 🙏🙏 ==> <https://www.facebook.com/jogos.mortais.comunidade>.

2,1 mil visualizações

👍 Curtir 💬 Comentar ➦ Compartilhar

👍 11 Ordem cronológica

29 compartilhamentos

👤 [Profile] Curtir · Responder · 22 de outubro de 2015 às 11:49

👤 [Profile] Curtir · [Profile] · 1 · 22 de outubro de 2015 às 20:09

👤 [Profile] Curtir · Responder · 22 de outubro de 2015 às 20:09

👤 [Profile] OLHA AI [Profile] QUE TRETA !
Curtir · Responder · 1 · 22 de outubro de 2015 às 20:17

👤 [Profile] 1 resposta

👤 [Profile] o Caralhoooooo

Imagem 36 – Décima segunda postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

O seguinte conteúdo publicado exibe imagens de um suposto acidente de carro, segundo o contexto criado para tal finalidade: "Decapitado em acidente de carro". As cenas são filmadas em direção ao corpo de uma pessoa decapitada no interior do veículo. Também está presente no vídeo um *link* na parte inferior: "BestGore.com". Possivelmente, foi nesse *site* que o material foi originalmente postado. Esse conteúdo foi visualizado por 217 perfis, após 14 horas da publicação. Ademais, recebeu cinco curtidas (Imagem 37).



Imagem 37 – Décima terceira postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/04/2016.

A décima quarta publicação aqui analisada é sobre um acidente a envolver eletricidade, segundo o contexto criado pela descrição do conteúdo: "Correntes elétricas no corpo humano!" (sic). As imagens mostram uma pessoa supostamente recebendo uma descarga elétrica (Imagem 38). Outras pessoas que estão ao redor tentam ajudá-la, mas também acabam sendo atingidas pela eletricidade. Na postagem, a descrição do ocorrido ressalta um cuidado em relação à eletricidade: "Toda atenção é fundamental, ainda mais quando se trata de energia elétrica" (sic).

A interação na publicação obteve cerca de 1 mil e 700 visualizações. A postagem foi compartilhada por 29 perfis e foi curtida 26 vezes (Imagem 39). Nas interações por comentários, há pessoas que satirizam a partir de expressões, como "VIROU CHURRASCO" (sic). Também foi comentado um possível conhecimento prévio do material publicado, por conter a marcação de outro perfil e a seguinte indagação: "*** lembra?" (sic).



Imagem 38 – Décima quarta postagem analisada da página *Jogos Mortais + 18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

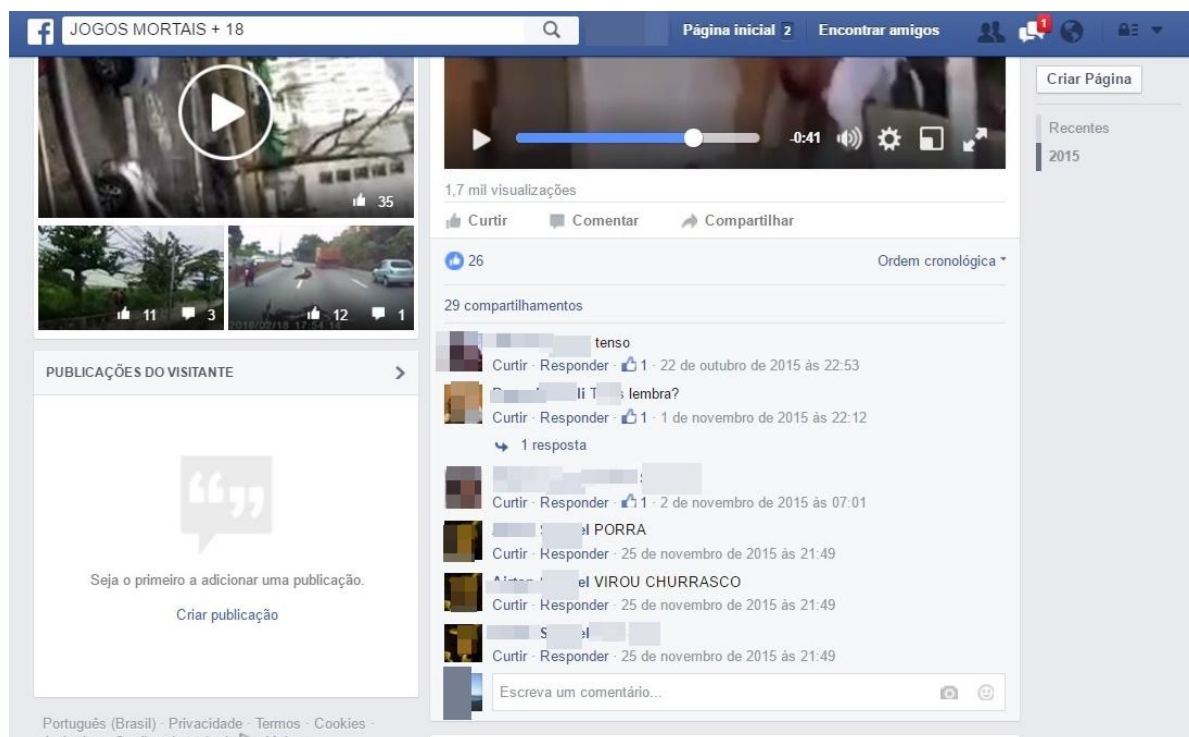


Imagem 39 – Comentários na postagem da Imagem 38 na página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 13/03/2016.

O nosso último conteúdo analisado da página *Jogos Mortais +18* parece ter sido gravado por meio de uma câmera no interior de um veículo. As imagens mostram carros em uma estrada. Em seguida, há um momento em que a via é atingida por um deslizamento de terra (Imagem 40). O contexto relacionado à cena remete a um aparente risco de morte proveniente da ação da natureza: "A morte passando bem perto" (sic). Após quatro horas da postagem do vídeo, houve 28 visualizações do conteúdo e uma curtida.



Imagem 40 – Décima quinta postagem analisada da página *Jogos Mortais +18*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/04/2016.

Apoiado nos casos abordados nos conteúdos acima, podemos inferir que a morte é vivenciada na página *Jogos Mortais +18*, em diversos contextos. Esses contextos são destacados em suas publicações e salientados ou refutados por meio dos comentários dos usuários. São nesses mesmos contextos que podemos observar como a morte é retratada, com ares de espetáculo. Isso, pois, é evidente identificar o direcionamento para a atenção na construção imagética – também composta pela descrição do conteúdo. Essa descrição, por vezes, pode subverter as reais circunstâncias ao serem descontextualizadas, por meio de ironias e sarcasmos, a sobrar apenas a imagem a ser consumida pelos seguidores.

Já quanto à interação dos usuários, notamos que a morte, nesta página, é consumida a partir de postagens. O consumo informacional também é levado a outras redes capilares, quando o conteúdo é compartilhado em perfis. Ademais, o próprio direcionamento criado pelos administradores da página, a incluir a finalidade e as motivações das publicações, são determinantes para agregar novos consumidores. Vincular-se à página é experimentar a morte sob vários contextos, muitas vezes retirados na banalidade do cotidiano físico e transportados para o cotidiano digital da rede social.

Mesmo com força menor que a presença de elementos de espetáculo e de consumo, notamos alguns conteúdos relacionados à morte, com itens de gestão do medo. Nesse sentido, o objeto criado mostra assassinatos em que o contexto é direcionado à marginalidade. Os conteúdos, então, são provenientes dessa marginalidade ou são em resposta a ela. Ademais, essa ótica é reafirmada por meio dos comentários dos usuários. A mensagem fica direcionada a outrem, que não está presente, a não ser no contexto criado, e tenta controlar os iguais ao mostrar uma possível consequência à virtualização de seus atos, que resultaria na morte.

Nosso segundo objeto de análise, a página *Faca na Caveira*, também passou pelo mesmo processo anterior. Nesta página, coletamos postagens em um período de um mês, entre 17 de abril e 17 de maio de 2016, como explicamos na penúltima subseção. Aplicamos, então, igualmente o processo de categorização a partir da Análise de Conteúdo. Buscamos averiguar a ocorrência de termos relacionados à morte nos conteúdos publicados. Vale lembrar que foram 44 postagens o total de material coletado para essa análise.

No *corpus* temporal, constatou-se uma grande ocorrência do termo "Morto", que apareceu 12 vezes. Em segundo lugar, o termo "Mata", com cinco repetições; seguido de "Morrem", com três repetições; e "Morte", com duas repetições. Além desses, os vocábulos "Matam" e "Morta" apareceram apenas uma vez. Esses termos estão agrupados na categoria "Morte". Também notamos a presença da categoria "Sangue", visto que ocorreram quatro repetições do termo "Agoniza" e uma do termo "Sangue", como podemos verificar na Tabela 11, abaixo.

TABELA 11 – Presença da categoria "Morte" e "Sangue" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Morte	2	Morte
Morto	12	
Morrem	3	
Mata	5	
Matam	1	
Morta	1	
Pena de morte	2	
Agoniza	4	Sangue
Sangue	1	

Fonte: Elaboração do autor.

Outra categoria nos foi possível detectar com base na leitura geral dos conteúdos publicados. Presente nas descrições das publicações estava a maneira como ocorreu a morte. Seguindo essa percepção, agrupamos as ocorrências arroladas a essa finalidade a partir da categoria "Forma de morte". O termo que obteve maior repetição, a aparecer seis vezes, foi "Assassinado". Logo em seguida, está o termo "A facadas", com duas repetições. De maneira esparsa, com apenas uma ocorrência, notamos os seguintes termos: "Decapitado", "Decapitações", "Executado", "A tiros", "Baleado", "Esfaqueado", "Afogado" e "Linchado". Já na categoria "Instrumento de morte", em que percebemos a presença de elementos que direcionam a algum mecanismo utilizado para esse fim, descrito na própria publicação, ocorreram os termos "Tiro de 12", "Tiro de fuzil" e "Tiro" (Tabela 12).

TABELA 12 – Presença da categoria "Forma de morte" e "Instrumento de morte" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Decapitado	1	Forma de morte
Decapitações	1	
Executado	1	
Assassinado	6	
Baleado	1	
Esfaqueado	1	
Afogado	1	
Linchado	1	
A tiros	1	
A facadas	2	
Tiro de 12	1	Instrumento de morte

Tiro de fuzil	1	
Tiro	1	

Fonte: Elaboração do autor.

Além da ocorrência de casos relacionados à forma de morte que estava sendo publicada na página *Faca na Caveira*, também pudemos averiguar termos que constroem o contexto de algumas publicações. Nesse sentido, criamos a categoria "Contextos de morte". Nesta, agrupamos o termo "Assalto", a aparecer nove vezes; "Reage" e "Troca de tiros", que se repetiram seis vezes cada; "Confronto", com duas ocorrências; e, por fim, "Legítima defesa" e "Guerra do tráfico", a ocorrer apenas uma vez (Tabela 13). Já como forma de avisar ou comentar sobre o conteúdo postado, ponto de interlocução da página com os seguidores, detectamos uma ampla ocorrência do termo "Cenas fortes", a aparecer 20 vezes; "+18", com duas repetições a fim de alertar sobre uma possível censura etária; e uma ocorrência do termo "Brutalmente", como podemos ver na Tabela 14.

TABELA 13 – Presença da categoria "Contextos de morte" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Reage	6	Contexto de morte
Assalto	9	
Troca de tiros	6	
Confronto	2	
Legítima defesa	1	
Guerra do tráfico	1	

Fonte: Elaboração do autor.

TABELA 14 – Presença da categoria "Aviso sobre o conteúdo" e "Comentário acerca do conteúdo" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termos	Ocorrência	Categoria
Cenas fortes	20	Aviso sobre o conteúdo
+18	2	
Brutalmente	1	Comentário acerca do conteúdo

Fonte: Elaboração do autor.

Relacionados às categorias acima postuladas, estão os atores envolvidos nas ações. No caso das publicações da página *Faca na Caveira*, percebe-se uma forte repetição de alguns termos.

Esses termos têm fundamental consistência na construção da imagem da página e do contexto que se quer passar com as publicações. Logo, na leitura geral das publicações, identificamos a ocorrência do termo "Bandido", por 15 vezes. Em seguida, o termo "Traficante" apareceu oito vezes; "Assaltante", sete vezes; "Homem", "Meliante" e "Vítima", ocorreram quatro vezes. Os vocábulos que apresentaram três repetições foram: "Ladrão", "Vagabundo", "Polícia", "Policial", "BOPE" e "Estuprador". Já os termos com apenas duas ocorrências foram: "Presos", "Taxista", "Colegas de cela" e "Populares". As palavras com apenas uma repetição foram: "Garoto", "Presidiário", "Detento", "Criminosos", "Caminhoneiro", "Brigadianos", "Vigilante", "Inocente", "Justiceiro", "Grupos de homens", "Agente", "Pai de vítima", "Refém" e "Família" (TABELA 15).

TABELA 15 – Presença da categoria "Atores" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termo	Ocorrência	Categoria
Homem	4	Atores
Garoto	1	
Presos	2	
Presidiário	1	
Detento	1	
Ladrão	3	
Vítima	4	
Vagabundo	3	
Criminosos	1	
Traficante	8	
Bandido	15	
Taxista	2	
Caminhoneiro	1	
Brigadianos	1	
Assaltante	7	
Vigilante	1	
Polícia	3	
Policial	3	
Colegas de cela	2	
Meliantes	4	
Inocente	1	
BOPE	3	
Estuprador	3	
Justiceiro	1	
Populares	2	
Grupo de homens	1	
Agente	1	
Pai de vítima	1	
Refém	1	
Família	1	

Fonte: Elaboração do autor.

No decorrer de nossa análise, também constatamos a ocorrência de termos que remetem a lugares. Assim, agrupamos esses termos em uma categoria específica. Os vocábulos "Presídio" e "Banco" ocorreram três vezes nas publicações da página *Faca na Caveira*. Em seguida, os termos "Cadeia", "Maranhão" e "Hospital" apareceram duas vezes. Os que não tiveram repetições, com apenas uma ocorrência, foram: "Campina Grande", "Mangue", "Rio de Janeiro", "Ceará", "Osasco", "Beira Rio", "Cela", "Salvador" e "Corobinha" (TABELA 16).

TABELA 16 – Presença da categoria "Lugares" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termo	Ocorrência	Categoria
Presídio	3	Lugares
Cadeia	2	
Campina Grande	1	
Maranhão	2	
Hospital	2	
Mangue	1	
Banco	3	
Rio de Janeiro	1	
Ceará	1	
Osasco	1	
Beira Rio	1	
Cela	1	
Salvador	1	
Corobinha	1	

Fonte: Elaboração do autor.

Além das categorias acima elencadas, também notamos a presença de outros elementos lexicais que compõem as publicações da página *Faca na Caveira*. Então, agrupamos esses elementos na categoria "Outros termos presentes nos conteúdos" (TABELA 17). Nesta categoria, podemos notar que a morte ainda está presente com o termo "Pena de morte", repetido por duas vezes nas publicações. Outros vocábulos que igualmente se repetiram foram "Carro", "+18", "Armados" e "Crimes hediondos". Também percebemos a presença de outros vocábulos: "Direitos humanos", "Pessoas de bem", "Família", "Refém", "Recuperação", "Roubo de carro", "Fuga", "Ônibus", "Tortura", "Redução da maioridade penal" e "Drogado".

TABELA 17 – Presença da categoria "Outros termos presentes nos conteúdos" nas publicações da página *Faca na Caveira*.

Termo	Ocorrência	Categoria
Direitos humanos	1	Outros termos presentes nos conteúdos
Carro	2	
Pessoas de bem	1	
Recuperação	1	
Roubo de carro	1	
Fuga	1	
Ônibus	1	
Armados	2	
Tortura	1	
Redução da maioria penal	1	
Crimes hediondos	2	

Fonte: Elaboração do autor.

A análise categorial nos proporciona outra perspectiva, a compreender os conteúdos publicados na página *Faca na Caveira* de maneira sistemática. Sendo assim, com as tabelas acima, podemos perceber como a morte é apresentada e retratada na página e, com isso, o contexto em que giram as publicações.

Em caráter geral, a se relacionar com o nosso assunto central, constatamos que o tema da morte é frequente nos conteúdos publicados pela página, visto que a categoria homônima contou com 28 repetições de termos diretamente relacionados ao tema. Em seguida, também pudemos averiguar que a morte está associada a formas de morrer descritas nos conteúdos, pois, mesmo que não haja palavras como "Morto", "Morte", "Mataram", há outros termos que a substituem. Neste caso, podemos destacar a presença da categoria "Forma de morte", na qual elencamos vocábulos que indicam a morte, como "Decapitado" e "Executado", bem como o que mais se repetiu: "Assassinado".

Para além disso, a constar em nossa análise, identificamos, nas publicações, a presença da descrição de instrumentos que foram utilizados para a morte – nesses casos, assassinatos –, como os termos "Tiro de fuzil" e "Tiro de 12". Esses vocábulos estão relacionados a um tipo de arma de grosso calibre, logo, com um poder letal maior.

De pronto, pudemos notar, a partir da análise categorial, que a morte está atrelada a elementos que constroem o medo. A exibição da maneira em que alguém morreu e, até mesmo, o que foi

utilizado na morte são exemplos desse apontamento. A compor essa perspectiva, o contexto da ocorrência de morte está presente. Neste sentido, percebemos uma ação contra determinado tipo de pessoas, provavelmente alguém que esteja atos de infringir a lei. Esse contexto é abordado com imagens de assalto, ações policiais ou, até mesmo, conflito entre traficantes. Então, a categoria "Contexto de morte" aparece para sistematizar essa observação a partir das ocorrências relatadas na descrição da postagem.

Pontuaremos, agora, outro elemento. Sempre em uma ação, há atores que a praticam. Não diferente é nas postagens da página *Faca na Caveira*. Os atores que, em caráter de maior frequência, dão destaque às postagens são os referidos pelos termos "Bandido", "Traficante" e "Assaltante". Neste caso, quem sofre a ação que envolve a morte são esses atores, ou esses mesmos atores provocam a morte entre si. Seguindo esse aspecto, também constatamos a ação de termos que remetem à força policial, como "BOPE", "Brigadianos" e "Polícia". Todos os atores mencionados nas postagens analisados são do gênero masculino.

Salientamos que nos materiais investigados são mencionados termos que direcionam a lugares. Esses termos aparecem para reforçar a presença dos atores acima referidos. É o caso de "Presídio", "Cadeia" e "Cela". São mencionados locais como "Hospitais", após uma ação que feriu alguém, ou "Banco", a se tratar de ações de assaltantes.

Outra característica nos chamou atenção. Como forma de destacar o tipo de conteúdo publicado, notamos a grande incidência do termo "Cenas fortes". Esse termo é utilizado para mostrar que a postagem contém alguma imagem chocante, majoritariamente, no caso da página, a se tratar de assassinatos repletos de sangue. Vemos, então, mais uma vez, a morte relacionada a esse termo que a anuncia.

Ao observarmos as publicações da página *Faca na Caveira*, a partir da análise categorial, constatamos alguns elementos que nos fazem relacionar à nossa hipótese de gestão do medo. Desses elementos, sobretudo, destacamos a exibição de morte relativa a atores expostos nos conteúdos. Também presente nos materiais, pontuamos outras características que ajudam a criar essa finalidade, como a maneira que a morte ocorreu e a descrição do instrumento utilizado. Esses elementos constroem o discurso direcionado a quem está suscetível à ocorrência, como nomeado nas publicações da página, os "Bandidos", "Traficantes" e outros termos. Vale lembrar que essa característica é vista até na capa da página, com a seguinte frase: "Aqui vagabundo não tem vez" (sic).

A partir de então, nesta parte da pesquisa, traremos alguns exemplos de postagens referentes ao nosso tema. Os materiais replicados abaixo ajudam a elucidar, na prática, a ocorrência dos termos e das categorias investigados acima. Ademais, a amostragem servirá para entendermos o direcionamento das publicações, bem como as percepções de quem as consome – os seguidores-consumidores da página.

A primeira publicação a ser analisada da página *Faca na Caveira* é referente a uma decapitação. Segundo as informações da publicação, o contexto que as cenas estão inseridas é de um presídio em Campina Grande, na Paraíba. A imagem que aparece na publicação mostra a cabeça de um homem. Como visto a partir da análise categorial, percebemos a presença do termo "CENAS FORTES" para alertar sobre o conteúdo do vídeo: "[CENAS FORTES] Homem é decapitado em presídio em Campina Grande" (Imagem 41).



Imagem 41 – Primeira postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 17/04/2016.

A interação direta com o conteúdo publicado foi por meio de curtidas, compartilhamentos e comentários. A postagem recebeu 919 curtidas. De compartilhamentos, foram 121. Já os comentários, um total de 233. Entre esses, fator importante a ser analisado aqui, há pessoas que disseram: "Se eu fosse o Diretor dessa cadeia dava uma peixeira pra cada um e falava que o último que sobrevisse seria solto, quando apenas restasse apenas um mandava ele pro inferno também, FIM" (sic). Neste comentário, verificamos o tom agressivo que foi gerado com base no contexto criado pela postagem e uma situação hipotética.

O referido comentário recebeu 228 curtidas, o que demonstra, por meio dessa ação, apoio a quem comentou (Imagem 42). A partir desse mesmo comentário, houve outras interações de apoio, como "Kkk gostei!!!! Rapaz sua ideia deveria fazer parte do próximo filme ' Jogos Mortais'. Kkk que comecem os jogos" (sic) e "No final deveriam dizer: a morte é libertadora". Também há quem reprove o a abordagem dos comentários: "Povo sádico, também não gosto desses criminosos, mas vão com calma, justiça não se faz com crueldade" (sic).

Já em outros relatos, notamos a existência de argumentos que tentam justificar a morte publicada pela página, além de conter críticas ao sistema prisional: "Tudo escoria! Que se foda quem matou ou quem morreu, pq são td vagabundos. Mais a pergunta que fica... pq tantos celulares na prisão? Realmente tá td errado nesse país!" (sic), como podemos ver na Imagem 43. Também há quem admita que o conteúdo publicado é forte, porém, concorde com o contexto criado: "Realmente são cenas fortes! No entanto, são todos vermes e merecem a mesma sentença de morte. Esses lixos eram pra ser jogados numa trituradora, pois eles com uma arma em punho não tem dó de mim nem de você" (sic).



Imagem 42 – Comentários na postagem da Imagem 41 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 17/04/2016.



Imagem 43 – Comentários na postagem da Imagem 41 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 17/04/2016.

A segunda publicação da página *Faca na Caveira* exibe, na imagem, um homem sangrando, caído ao chão. O contexto criado na publicação é de um assassinato cometido contra um traficante (Imagem 44). Neste caso, também é especificada a forma de morte e o instrumento utilizado, como podemos perceber na descrição do conteúdo: "Traficante é morto com tiro de 12 na cara" (sic). O número "12" se refere a uma arma de grosso calibre.

Após 14 minutos da publicação, o conteúdo recebeu 261 curtidas e foi compartilhado 17 vezes. Foram 27 as interações direitas por meio de comentários (Imagem 45). Neste caso, há comentários que incitam à violência, como "Pra que isso????? Pra que gastar essa munição que é mais cara... mata com tiro de 38 que é mais barato..." (sic). Também há quem brinque com a situação: "Vagabundo suja o chão e nem limpa, afff (sic).

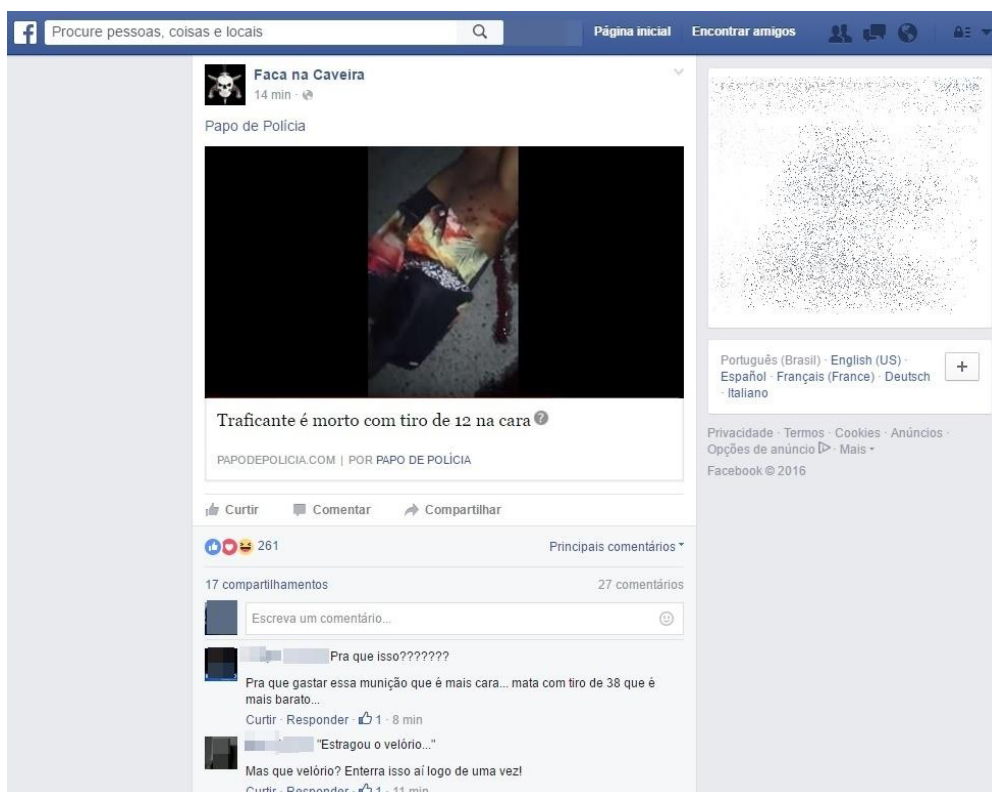


Imagem 44 – Segunda postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 17/04/2016.

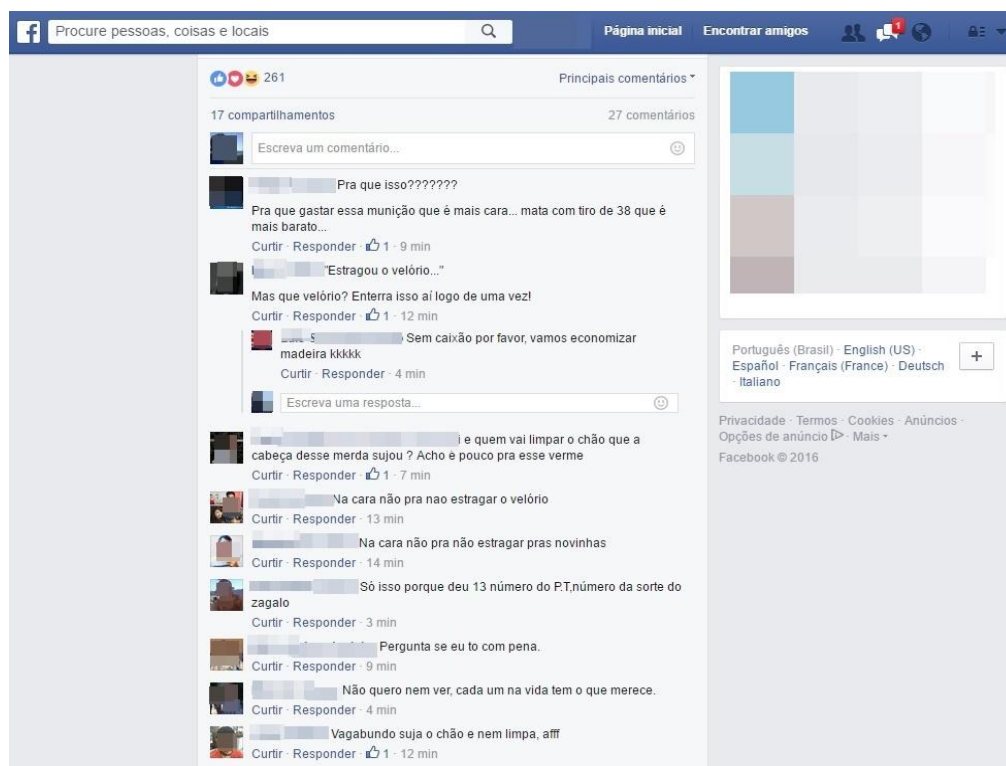


Imagem 45 – Comentários na postagem da Imagem 44 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 17/04/2016.

A terceira postagem é composta por imagem de corpos de, pelo menos, dois homens decapitados. Essa perspectiva é confirmada na descrição do vídeo: "Presos filmam e celebram decapitações em presídio no MA". Ainda na descrição, há a seguinte frase: "Agora vejam só... se são capazes de fazer isso entre eles, imaginem o que fazem com pessoas inocentes desprotegidas. E ainda tem gente que defende" (sic) (Imagem 46).

A referida postagem, em pouco mais de 1 hora que o conteúdo foi publicado, contabilizou cerca de 1 mil e 900 curtidas, 464 compartilhamentos e 355 comentários. Detectamos que alguns comentários trazem opiniões pessoais a partir do contexto criado na publicação: "Alguém ainda acha que é possível 'ressocialização'? Pena de morte para crimes hediondos já!" (sic). Neste caso, podemos notar que não só o contexto é comentado, mas também outro elemento arrolado ao nosso tema aparece: a pena de morte.

Em contrapartida, há relatos de pessoas que aparentam estarem surpresas e incomodadas frente às cenas: "Eu fico perplexa , sinceramente , Apavorada com o medo do que uma pessoa pode fazer com a outra [seguido de um símbolo]" (sic) e "GENTE EU PASSEI MAL O QUE E ISSO JESUS" (sic), como podemos constatar na Imagem 47.



Imagem 46 – Terceira postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 18/04/2016.

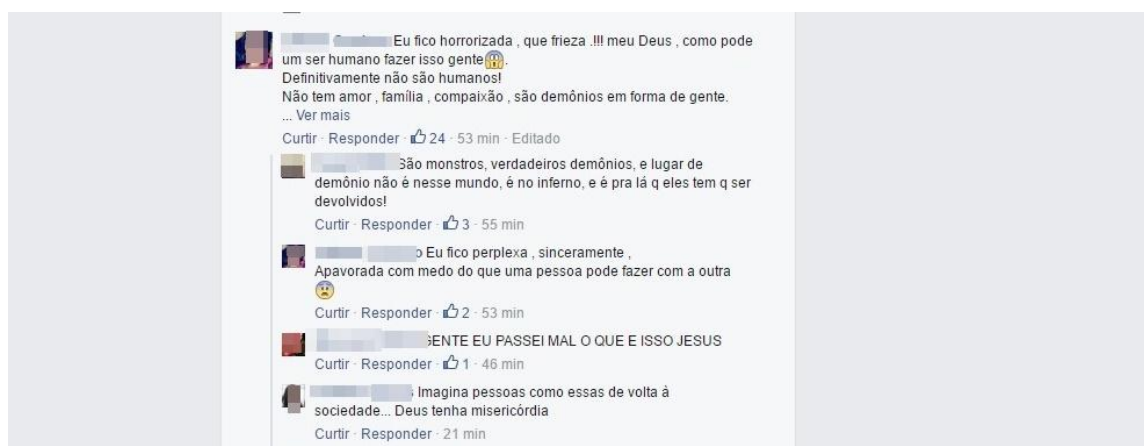


Imagem 47 – Comentários na postagem da Imagem 46 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 18/04/2016.

O próximo conteúdo parece ter sido gravado em uma rua. Na cena, um rapaz está caído ao chão em meio ao sangue. O contexto criado na legenda do vídeo é de que uma pessoa reagiu a um assalto e baleou o assaltante: "[CENAS FORTES] Vítima reage a assalto e mete bala em vagabundo" (sic). Outro ponto de destaque, como descrito acima, é a frase ser precedida pelo termo "CENAS FORTES", para alertar sobre o conteúdo existente no vídeo (Imagem 48).

A interação direta com a publicação foi por meio de curtidas, compartilhamentos e comentários. No total, foram 546 curtidas e 44 compartilhamentos. Os comentários, na maioria, aprovam a ação que levou o assaltante a ser baleado. Mas há quem denote uma consideração pela família da pessoa baleada: "Eu não tenho dó do bandido, mais da família dele. As vezes os pais dedicam tanto aos filhos e mesmo assim eles escolhem esse caminho. E o final dele é só um..grade ou a morte e nunca de maneira agradável" (sic).

A partir do referido comentário, há contrapontos de outros seguidores da página: "Muitos pais são coniventes e cúmplices" (sic) e "Não tenho pena nenhuma!" (sic). Percebemos que há comentários que trazem exemplos pessoais baseado na situação abordada no conteúdo: "Os meus [filhos] cuido na rédea curta!!! E vai ser assim até o dia que eu morrer!!" (sic). Também constatamos comentário a repudiar quem apoie a cena publicada: "Sabe ,independente da maldade ou falta de caráter desse vagabundo , achar uma cena dessa legal é ser tão ruim quanto o próprio. [...]" (sic) – (Imagem 49).



Imagem 48 – Quarta postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 23/04/2016.



Imagem 49 – Comentários na postagem da Imagem 48 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 23/04/2016.

A cena que compõe o próximo conteúdo é absolutamente intrigante. Percebemos que há uma pessoa sangrando presa em um para-choque de caminhão. No lado esquerdo da imagem, vemos um homem segurando um aparelho celular e, possivelmente, filmando ou fotografando a ocasião, como podemos constatar na Imagem 50. Essa ocasião, segundo o contexto criado pela descrição presente no conteúdo, é de um acidente envolvendo um suposto homem após roubar uma moto: "[CENAS FORTES] Ladrão rouba moto e sofre grave acidente ao tentar fugir" (sic). Identificamos, na descrição, a presença do termo "CENAS FORTES" – termo repetido em algumas publicações anteriores.



Imagem 50 – Quinta postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 21/04/2016.

Costatamos que, como nas postagens que precedem a essa, a interação direta entre seguidor/consumidor ocorreu por meio de curtidas, 128, e por compartilhamentos, 4. Já observar os comentários é interessante para perceber como os consumidores da informação ali passada reagem ao contexto e ao conteúdo. No primeiro comentário, podemos notar que a pessoa reflete sobre a cena: "kkkk engraçado é ver o povo ao redor primeiro tirar as fts [fotos] e videos depois ver oq aconteceu e já q é bandido deixar ai mesmo kkkkk" (sic). Também averiguamos comentário que denote ironia à situação, como "Acidente de trabalho". Há quem comente direcionando-se ao objeto envolvido no contexto criado: "Como está a moto ??" (sic) e "A moto estragou???" (Imagem 51).

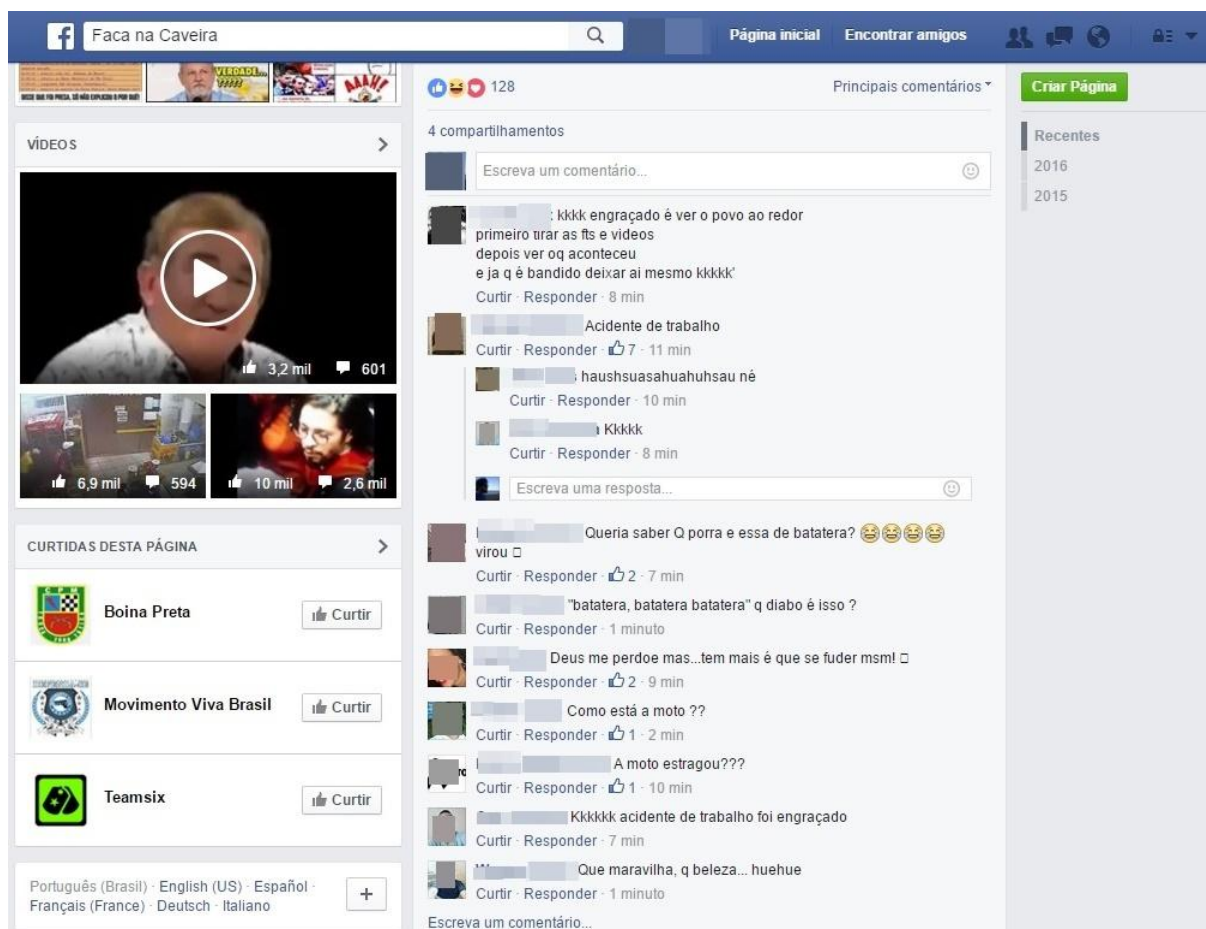


Imagem 51 – Comentários na postagem da Imagem 50 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 21/04/2016.

O contexto criado na sexta publicação da *Faca na Caveira* é sobre uma ação entre e assaltantes e brigadianos, termo relacionado à Brigada Militar. Diferente das publicações anteriores, esta é composta por fotos de assaltantes mortos. "Confronto entre brigadianos e assaltantes termina com 4 mortos [Fotos]" (sic), escrito no próprio conteúdo. Já a descrição da página direciona ao consumo das imagens postadas: "Vejam as fotos do confronto entre brigadianos e assaltantes" (sic). Na imagem principal da postagem, notamos uma cena que mostra dois homens caídos ao chão, com sangue em algumas partes do corpo, aparentemente mortos (Imagem 52).



Imagem 52 – Sexta postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 24/04/2016.

As interações diretas com a publicação foram por meio de curtidas, compartilhamentos e comentários. Após 47 minutos de a postagem ser divulgada, havia 707 curtidas e 33 compartilhamentos (Imagem 53). Os comentários, um total de 47, foram variados. Há comentários que enaltecem a ação dos brigadianos: "3 policiais com pistola contra 4 assaltantes com fuzil e metralhadora, adivinha quem se deu melhor.... Parabéns aos policiais" (sic) e "O erro dos bandidos e trocar tiro com policial." (sic).

Verificamos comentários que acrescentaram outras informações ao contexto criado: "e uma jornalista do 'JA' ainda tenta destorcer a situação tentando julgar a ação da brigada.. minha opinião quem defende vagabundo vagabundo é parabéns a brigada militar" (sic) e "Comando Geral da Brigada anunciou condecoração por ato de bravura" (sic).



Imagem 53 – Comentários na postagem da Imagem 52 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 24/04/2016.

Como na publicação anterior, a próxima é composta a partir de um contexto de assassinato. O local das execuções é um mangue: "[VÍDEO] Bandidos são mortos em troca de tiros em mangue" (sic). Ademais, a imagem apresentada na publicação mostra alguns corpos em macas de hospital, sujos por algo escuro (Imagem 54).

Quanto às interações diretas, os números são os seguintes: 185 curtidas, 26 compartilhamentos e 6 comentários. Neste quesito, há pessoas que coloque em questão a veracidade do contexto criado na postagem: "Eu vi essa imagem atrelada á uma outra notícia de uma explosão de um caixa eletrônico que deu errada, poxa não gosto de post duvidoso" (sic) e "Eu também vi este poste [post] relacionado a uma explosão de caixa eletrônico" (sic). Além desse viés, há comentário se referenciando ao contexto criado: "Estao mortos? Joga na vala e da a maca para quem precisa" (sic) (Imagem 55).



Imagem 54 – Sétima postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 25/04/2016.

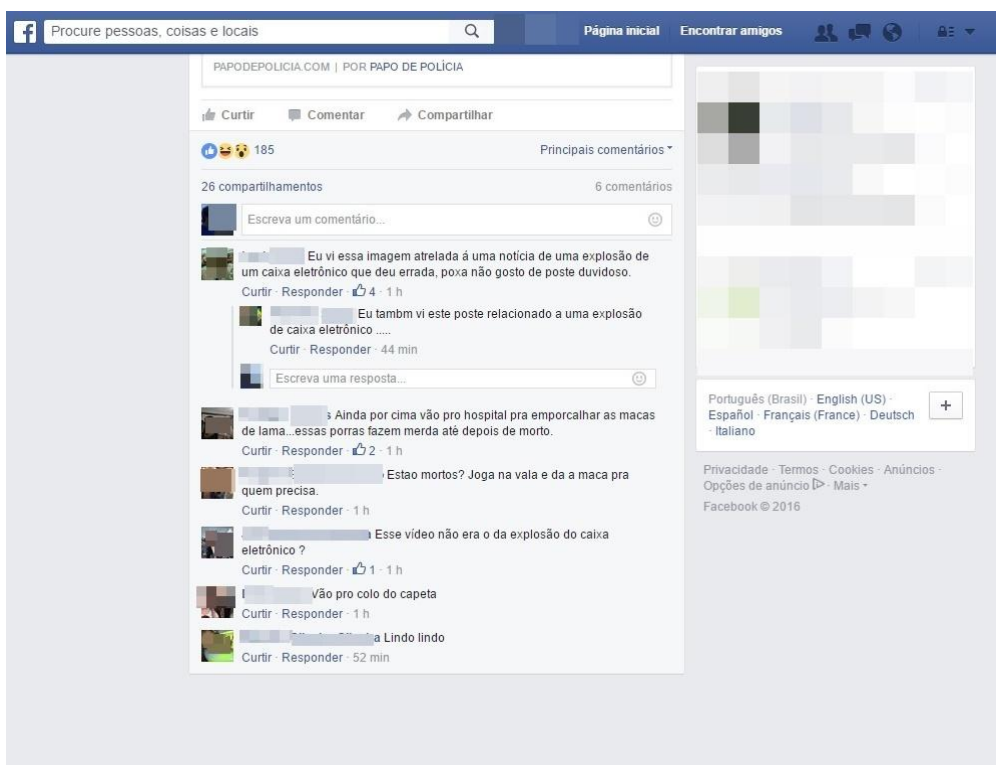


Imagem 55 – Comentários na postagem da Imagem 54 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 25/04/2016.

O nono conteúdo analisado da página *Faca na Caveira* é contextualizado com uma cena repleta de sangue (Imagem 56). O contexto criado para a cena envolve uma troca de tiros entre suspeitos e policiais, na qual ocorreram sete mortes: "[CENAS FORTES] 07 bandidos são mortos em troca de tiros com a polícia" (sic). Além da aparição do termo "CENAS FORTES", também destacamos a ênfase na ação policial.



Imagem 56 – Oitava postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 26/04/2016.

A postagem obteve 617 curtidas e 30 compartilhamentos (Imagem 57). Já nos comentários, total de 35, também há um destaque para a ação da polícia. Seguindo esse pensamento, outros contextos são trazidos como exemplo: "Agora a pouco um bandido aqui em Batel, bairro próximo da região central de Curitiba, e onde eu trabalho ; ele se preparava para assaltar um casal que estava saindo de uma agência bancária, um PM a paisana percebeu a ação do bandido e deu voz de prisão, o criminoso efetuou disparos contra o policial , e no revide foi morto ; (felizmente) menos um traste" (sic). Constatamos opinião de pessoa a refutar a

utilização do termo "cenas fortes" presente no material: "Cenas fortes ???? ta de brincadeira é faca na caveira ? Coloque ai Cenas lindas de 07 bandidos mortos descendo para o inferno" (sic). Também notamos comentário a destacar o grande número de assassinatos: "Ta morrendo tantos bandidos,e cada vez aparece mais,parece q brota do chão" (sic).



Imagem 57 – Comentários na postagem da Imagem 56 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 26/04/2016.

O seguinte conteúdo aqui analisado também apareceu nas publicações da página *Jogos Mortais +18* (Imagem 22). Na *Faca na Caveira*, o contexto criado para o conteúdo é o seguinte: "[Vídeo] Presidiário é esfaqueado até a morte por colegas de cela" (sic). Ademais, percebemos que os administradores da página comentam sobre o contexto: "[Cenas fortes] Se são capazes de fazer isso entre eles... imaginem o que são capazes de fazer com pessoas de bem, desprotegidas..." (sic), como podemos ver na Imagem 58. No contexto criado pela outra página, a *Jogos Mortais +18*, relacionava o esfaqueado a um estuprador. Já nesta, ele é referido apenas como "presidiário".



Imagem 58 – Nona postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 01/05/2016.

As interações nesta postagem foram por meio de curtidas, cerca de 1.100, compartilhamentos, 140, e comentários. Interessante observar que, nesse aspecto, os comentários foram variados (Imagem 55). Nesse quesito, como podemos exemplificar, há pessoas que se surpreenderam com as cenas do conteúdo: "Não consigo assistir novamente. É triste ver no que a raça humana esta se tornando. Dizem que estamos em constante evolução, alguns estão evoluindo para demônios!" (sic). Como resposta ao comentário transcrito, outros perfis argumentaram: "Na Idade Média era pior, fica tranquila [seguido de símbolos]" (sic), "Amo ver bandido se dando mal, vi o sangue me deu fome, vou pedir um lanche.." (sic), "Esse povo precisa estudar história pra aprender como o ser humano era muito mais cruel antigamente... Só pra começar era comum toda mulher apanhar do marido e ser espancada no mundo todo até o ano 1500. Não existia nem lei pra isso..." (sic) e "vou na cozinha preparar um bife sangrando, deu fome tbm! Tive arma na cabeça num assalto, ã tenho dó de bandido!" (sic).



Imagem 59 – Comentários na postagem da Imagem 58 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 01/05/2016.

A fazer referência ao primeiro comentário, um usuário responde: "Depois que se inventou o demônio, ninguém mais tem culpa nessa bagaça" (sic). Há também quem aponte não conseguir assistir ao vídeo novamente: "Já vi uma vez, não tenho coragem de assistir novamente, muito forte." (sic) e "verdade. Só conseguir uma vez" (sic). Percebemos comentário a alertar que o vídeo já foi visto antes: "Esse vídeo é antigo", como podemos constatar na Imagem 60.



Imagem 60 – Comentários na postagem da Imagem 58 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 01/05/2016.

O décimo conteúdo investigado reproduz o contexto de um confronto entre supostos traficantes e policiais militares. Segundo a descrição do vídeo, esse fato ocorreu no Rio de Janeiro: "[CENAS FORTES] Traficantes são mortos em confronto com a polícia no RJ" (sic). Na imagem divulgada na página, podemos notar algumas motocicletas paradas em uma rua e, ao lado delas, corpos caídos próximos à calçada (Imagem 61). Em referência às imagens presentes no conteúdo, a publicação traz o alerta de "Cenas Fortes".

As interações diretas neste conteúdo relacionado à morte foram por meio de curtidas, compartilhamentos e comentários. No total, a publicação recebeu 228 curtidas e 13 compartilhamentos (Imagem 62). Nos comentários, pudemos localizar que há pessoas enaltecendo a morte a partir do contexto criado: "Bandido bom é desse jeito!" (sic), "Se fosse assim todos os dias, talvez um dia chegaria a diminuir bem a quantidade de bandidos" (sic), "Fiquei triste ! Aí tem muito pouco ladrão morto" (sic) e "Que pena,só quatro" (sic). Também

detectamos relato fazendo menção ao termo "Cena forte" presente no material publicado: "No lugar de escrever: cenas fortes, poderiam escrever: colírio para os nossos olhos!! Muito bom!!" (sic).

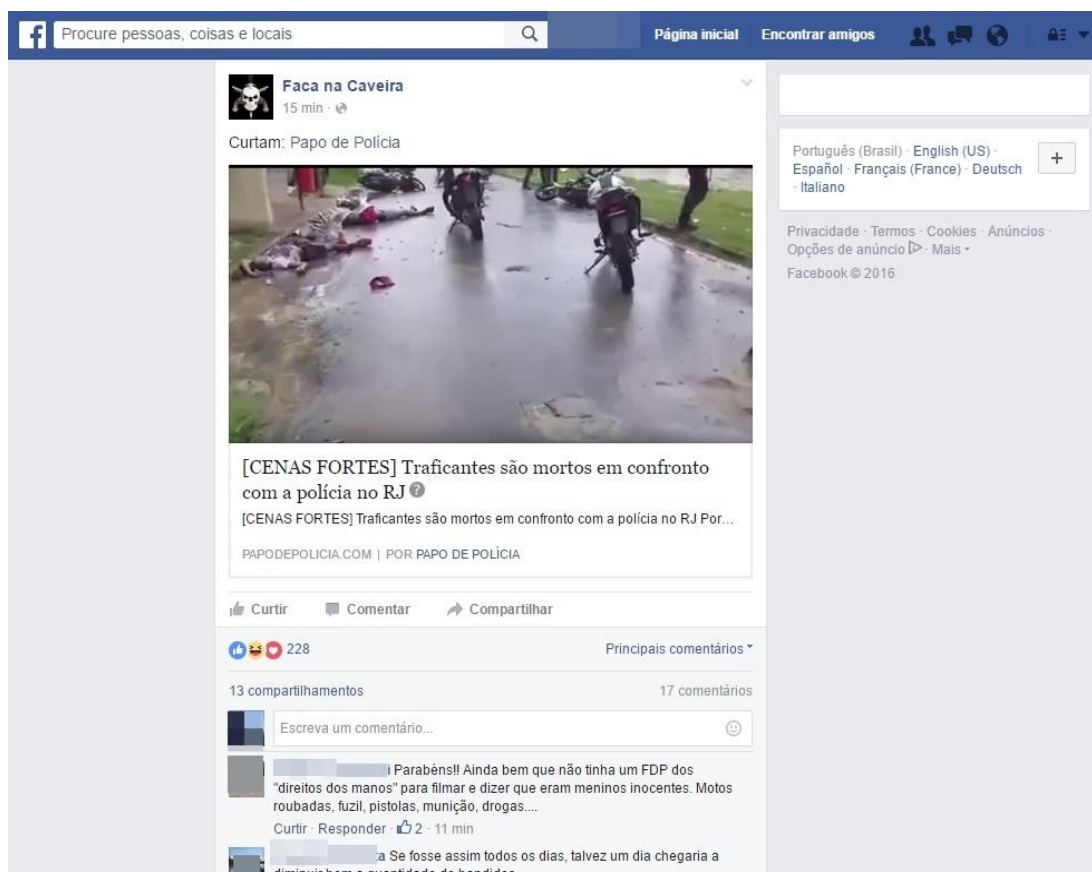


Imagem 61 – Décima postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/05/2016.



Imagem 62 – Comentários na postagem da Imagem 61 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/05/2016.

A décima primeira postagem exhibe cenas de um assassinato. Na imagem aparece um rapaz caído ao chão e outra pessoa segurando uma arma de fogo (Imagem 63). O contexto criado na publicação desse conteúdo é com base na seguinte descrição: "[CENAS FORTES] Traficantes executam homem a tiros e filmam toda a ação" (sic).

Em relação ao contexto referenciado acima, identificamos que as interações por meio de comentários trazem elementos a agregarem outras características ao fato ocorrido (Imagem 64). Ao defender a pena de morte, há quem faça uma associação à religiosidade: "Eu acredito em Deus. Sou católico. Mas é coisa rara ir à igreja. Eu já li a Bíblia inteira, com atenção. Levei uns sete anos para ler. Você tem bons exemplos ali. Está escrito: A árvore que não der frutos, deve ser cortada e lançada ao fogo. Eu sou favorável à pena de morte" (sic). A partir desse comentário, detectamos comentário a concordar com o argumento transcrito acima: "Pena de morte já existe no Brasil! Concordo com você irmão" (sic).

Ademais, notamos a existência de comentários a agregar outras informações ao contexto de publicação do material da página: "Isso foi aqui em Salvador ,no bairro de Castelo Branco" (sic) e "Bahia está um celeiro de vagabundo" (sic). Como no primeiro comentário, há pessoas que mencionem a necessidade da pena de morte: "PENA DE MORTE eu apoio pq DUVIDO si esse cara nao pensaria duas vezes antes de puxa o Gatilho" (sic) – Imagem 65.

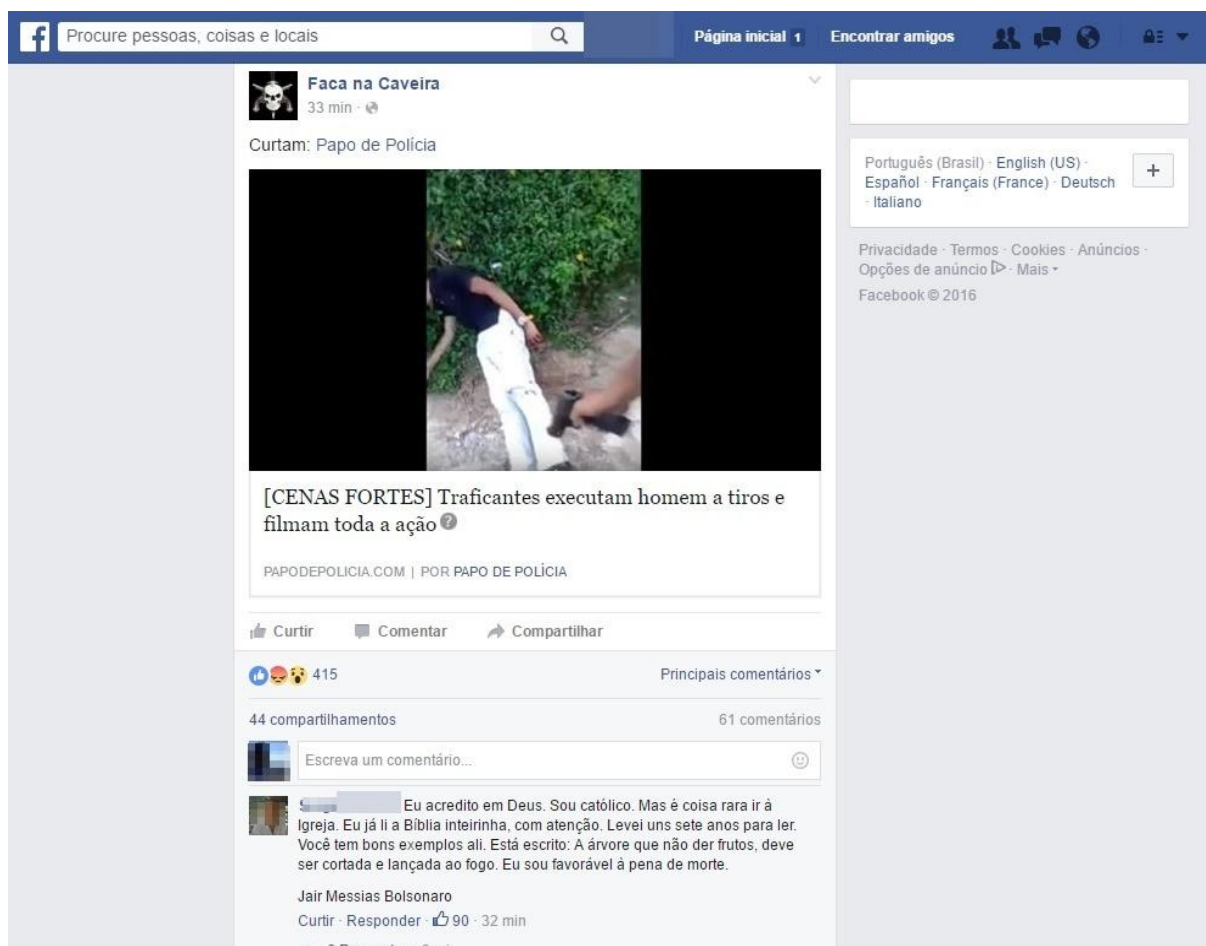


Imagem 63 – Décima primeira postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/05/2016.



Imagem 64 – Comentários na postagem da Imagem 63 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/05/2016.



Imagem 65 – Comentários na postagem da Imagem 63 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 04/05/2016.

Na próxima publicação analisada, a ser relacionada com o tema desta pesquisa, a morte e as redes sociais digitais, podemos perceber que, para o cotidiano da página *Faca na Caveira*, ela foge à regra por se tratar de uma postagem em que não há vídeo. O conteúdo em questão é composto por uma imagem. Nesta, há pessoas com vestimenta militar e armas em mãos. O contexto criado é a baseado na descrição presente no material: "A conta é perfeita: a cada tiro na cabeça de um bandido, é menos um tiro na cabeça de um inocente" (sic). Podemos notar a presença dos dizeres: "Orgulho de ser direita. Sem ordem não há processo" (sic). Neste caso, percebe-se que a morte é relacionada não à sua exposição, mas, sim, à possibilidade de morte a partir de uma ação: "um tiro na cabeça de um bandido". Segundo o contexto, a primeira ação referida evitaria um segundo desdobramento: "menos um tiro na cabeça de um inocente" (sic). Essa publicação é comentada pela descrição do conteúdo como "Matemática básica", como podemos ver na Imagem 66.



Imagem 66 – Décima segunda postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 09/05/2016.

Em relação às interações provenientes do conteúdo postado, notamos que, após 40 minutos da publicação, o total de curtidas foi cerca de 2 mil e 800, e de compartilhamentos, 506. Quanto aos comentários, percebemos uma variação no enfoque (Imagem 67). Há comentários, com base no contexto criado, a corrigir e a defender a perspectiva ocasionada, no entanto, a seguir a mesma perspectiva: "na verdade nao... pq bandido nao mata só uma pessoa!!! um bandido morto, é varias vidas salvas" (sic) e "Então nao desperdicem balas por favor. .. essa conta e [é] perfeita e a sociedade agradece muito" (sic).

Além disso, há quem indague: "Tá certo, mas qual a definição de bandido, quem é que vai julgar? Vão colocar juizes em viaturas policiais? Vão dar ao policial privilegio de julgamento e execução durante a abordagem? Se o policial estiver tendo um mal dia e se sentir ofendido quando um cidadão entendido de legislação questionar a forma hostil e violenta de alguma abordagem?" (sic). Detectamos a existência de comentário que traga outras situações ao contexto: "Depois que mataram a adolescente no arrastão que teve, eu tinha certeza que os bandidos deveriam morrer e depois desse acontecimento só fortaleceu, agora minha certeza é absoluta" (sic).



Imagem 67 – Comentários na postagem da Imagem 66 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 09/05/2016.

A décima terceira postagem traz cenas de um assassinato. A Imagem 68 mostra uma pessoa segurando uma arma de fogo em direção à cabeça de um rapaz caído ao chão. Segundo o contexto do vídeo, um garoto de 14 anos é executado por traficantes. Está presente a informação de que a ação ocorreu no estado do Ceará: "CENAS FORTES" Garoto de 14 anos é executado a tiros por traficante no Ceará" (sic).

Nesta postagem, houve 957 curtidas e 87 compartilhamentos. Já quanto os comentários, foram 171 (Imagem 69). Neste último quesito, percebemos que há pessoa que confirme o consumo de conteúdos relacionados à morte e, ao mesmo tempo, destaque o incômodo frente ao tipo de ator vítima da ação captada: "Mano, eu assisto vídeos de mortes desde muito novo. Hoje eu sou insensível a esse material gráfico. Mas tem um tipo de vídeo que eu não consegui mais assistir depois que meu filho nasceu, e são esses vídeos com crianças. Dói demais o coração brother" (sic). Explicitamente, nesse comentário, podemos constatar a afirmação de consumo informacional dos conteúdos de morte, como levantamos em nossa hipótese.

A partir do contexto criado na publicação, outro relato justifica a morte aos traficantes: "Vamos matar todos esses traficantes de merda, vamos la porra! bando de boçal do caralho, tudo fracassão. Ops mas o governo tirou nossas armas com a campanha do desarmamento, tinha esquecido [símbolo] [...]" (sic). No material coletado, detectamos comentário que reflita um suposto motivo do assassinato do jovem: "Esse dai já deve ter feito muita merda pra acontecer isso, pessoa que entra no mundo das drogas e do crime tá ali sabendo que vai morrer mais cedo..." (sic).

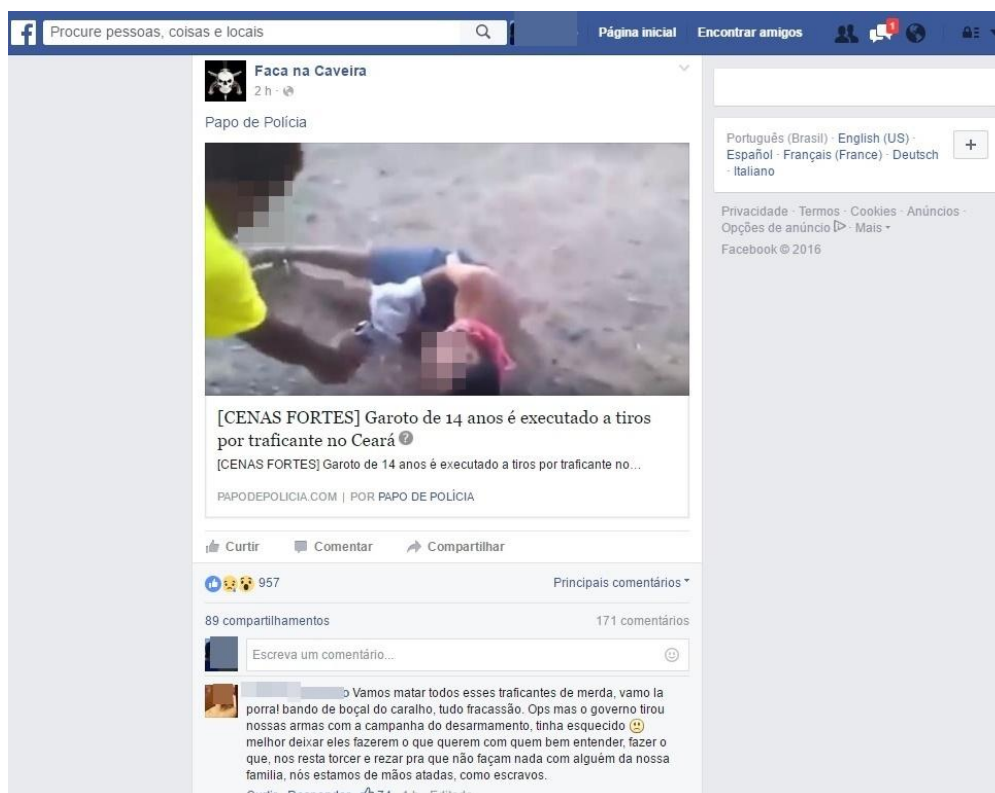


Imagem 68 – Décima terceira postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 09/05/2016.



Imagem 69 – Comentários na postagem da Imagem 68 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 09/05/2016.

O próximo material coletado na página *Faca na Caveira* é composto por uma cena a exhibir pessoas aparentemente mortas, caídas em uma escadaria. O contexto criado na publicação se refere a uma troca de tiros: "[Vídeo] Bandidos morrem em troca de tiros com o Bope" (sic) – Imagem 70.

Já as interações, foram por meio de curtidas, cerca de 1 mil e 100, e compartilhamentos, 66 (Imagem 71). Ademais, os comentários mostram pontuações importantes acerca do consumo do conteúdo, bem como do posicionamento frente ao contexto. Então, detectamos que há pessoas a defender a ação contextualizada na postagem: "Que lindo um belo presente para os dias das mães que perderam os filhos Para esses BOSTAS... Pois muitas mães já choraram por dor e amargura causada por esses MERDAS" (sic).

Ademais, notamos que há relato a destacar os agentes da ação: "Bater de frente com k bope tbm e [é] pedir pra morrer aqui e [é] faca na caveira" (sic). Para além desses, há quem faça referência ao termo "Cenas fortes": "Cenas fortes é quando eu vejo um pai de família morto ou trabalhador isso que me choca" (sic). Esse tipo de referência ao termo "Cenas fortes" também foi detectado em postagens anteriores.



Imagem 70 – Décima quarta postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 09/05/2016.



Imagem 71 – Comentários na postagem da Imagem 70 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 09/05/2016.

Nosso último exemplo de como a morte é retratada no cotidiano da página *Faca na Caveira* foge à regra. Trata-se de uma enquete realizada pela própria página sobre a pena de morte. Na publicação, há os seguintes dizeres: "Acordados? #PenadeMorte Enquete: Vocês são a favor da pena de morte para crimes hediondos?" (sic). Essa publicação recebeu cerca de 1 mil e 300 curtidas e 6 compartilhamentos, em cinco horas. A se tratar de uma enquete, percebemos a grande quantidade de comentários, um total de 336 (Imagem 72).



Imagem 72 – Décima quinta postagem analisada da página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 15/05/2016.

Devido ao grande número de comentários, iremos reproduzir somente alguns. De maneira geral, há disparidade argumentativa acerca do contexto criado, a pena de morte. Logo, verificamos pessoas que defendem esse tipo de penalidade: "Sou a favor da #PenadeMorte. E tbm tem q mudar a lei desse País se menor matar e a pena for de 35 anos tem que ficar 35 anos....e tbm acabar com essas saidinhas de dia das mães , natal etc. isso é uma vergonha acho que ja passou da hora" (sic). Em contrapartida, há opiniões contrárias à pena de morte, ao apontar possíveis falhas na aplicação da pena capital: "Um inocente que seja morto na pena de morte já é o bastante pra ter cuidado com isso. Em caso de legítima defesa, antes a vida da vítima do que do bandido. Mas prefiro que o cara amargue na prisão, sem chance de sair, e ainda tendo que trabalhar pra gerar alguma coisa." (sic) e "Sim. A justiça aqui falha, e muito. Estamos longe de ser um país sério. Só falo o fato de vários inocentes que só conseguiram provar inocência no corredor da morte. Pra começar, antes da pena de morte, se fosse o caso,

eu acho que o armamento da população precisa ser de fato liberado. Isso já vai mudar, e muito, a questão da criminalidade" (sic) – Imagem 73.



Imagem 73 – Comentários na postagem da Imagem 72 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 15/05/2016.

No fragmento abaixo (Imagem 74), podemos notar argumentos favoráveis à pena de morte, bem como argumentos a apontar a tortura como sendo melhor do que a pena capital: "Sou a favor da pena de morte em qualquer crime que um meliante cometer! sendo ele hediondo ou não! no caso dos ladroes, acredito que se cortar as mãos fora não ira roubar novamente !" (sic) e "Pena de morte não Pq é quase um favor que vão fazer pro bandido , Sou a favor da tortura , fazer sofrer bastante" (sic). Como no fragmento da imagem anterior, neste também detectamos pessoas que são contra a pena de morte, por apontarem possíveis falhas: "Não, o Brasil julga muito mal, mantém preso um cidadão aa provas mostrem sua inocência, fica muito complicado ser a favor da pena capital, existem riscos muito grande de se matar um inocente [...]" (sic) e "Minha preocupação; inocentes possivelmente mortos por acusações

errôneas. Acho que o Brasil ainda não tem preparo, tem Q mudar muita coisa pra chegamos nesse nível de avanço [...]" (sic).



Imagem 74 – Comentários na postagem da Imagem 72 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 15/05/2016.

Como na imagem anterior, esta traz argumentos a defender a tortura como uma melhor pena, pois julga a morte como o fim de tudo: "Eu penso que na morte tudo acaba, o certo seria torturar todos os dias por muitos anos, quem comete crime bárbaro no geral tem que sofrer e sentir na pele,sou a favor da tortura..." (sic). Ademais, está presente argumento que discuta um rigor maior para lei, no lugar da pena de morte: "Não se precisa matar quando ah rigorosidade nas penas mais sim deveria ser válida para crimes extremos como crimes de abuso, corrupção e outros crimes hediondos. Ps: corrupção também deveria ser crime hediondo não só na área política" (sic). Já outras pessoas dizem que os condenados a pena capital não têm medo da morte: "Vagabundo não tem medo de morrer, vagabundo tem medo de ir preso, por isso que eles trocam tiros com a policia. Mas são presos e no outro dia estão na rua, se tivessem leis rígidas, que deixassem na cadeia, com certeza diminuiria os crimes" (sic) – Imagem 75.



Imagem 75 – Comentários na postagem da Imagem 72 na página *Faca na Caveira*.

Fonte: <www.facebook.com>. Acesso: 15/05/2016.

A análise categorial nos evidenciou os principais termos utilizados na página *Faca na Caveira*. Assim, foi possível constatar que a morte faz parte do cotidiano das postagens da página. Atrelado a isso, percebemos a forte construção da gestão do medo. Essa se justifica tanto pelo direcionamento do contexto criado para mostrar a morte quanto pela ação dos atores.

Logo, o objeto criado para o medo é a virtualização da morte. Ou seja, a sua potencialidade de vir a se realizar. Aqui, constatamos que a gestão do medo é direcionada aos que estão suscetíveis à morte proveniente do enquadramento social, e reforçada pela argumentação dos usuários. Arrolados a essas características também estão signos que ajudam na construção do medo da morte, como armas com grande poder de destruição e caveiras.

A interação dos usuários, além de reforçar a gestão do medo, a leva para outras redes quando o conteúdo é compartilhado. A partir dessa lógica, também associamos a uma constituição de consumo de morte, visto que a informação postada é para essa finalidade.

A seguir, veremos como os usuários do Facebook, de uma maneira geral, percebem a morte no cotidiano da rede e qual a opinião sobre o fim da vida no âmbito digital e material. Nossa próxima análise trará resultados de uma investigação feita juntamente com os usuários.

3.4.3 PESQUISA DE OPINIÃO

Ao detectarmos que no cotidiano do Facebook há a presença de conteúdos relacionados à morte, buscamos, então, averiguar, junto a usuários, como ocorre a experiência com tais mensagens, bem como saber a opinião deles em relação ao fim da vida. Para isso, optamos por fazer uma pesquisa de opinião por meio de questionário *online* divulgado na própria plataforma. O questionário pode ser visto na íntegra no Apêndice A.

Essa pesquisa foi composta por 18 perguntas (fechadas e abertas) a serem respondidas pelos usuários do Facebook. O questionário ficou disponível ao público por 22 dias, entre 4 e 25 de outubro de 2016, alcançando dias úteis e três finais de semana. Nesse período, obtivemos 873 respostas.

A divulgação da referida pesquisa foi realizada por meio do perfil do pesquisador no Facebook. A partir disso, a pesquisa foi compartilhada por outros 15 perfis. Também houve divulgação em alguns grupos na rede social digital.

O alcance geográfico nacional de respondentes abarcou 14 Estados (Alagoas, Bahia, Espírito Santo, Minas Gerais, Paraíba, Paraná, Pernambuco, Piauí, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, São Paulo e Tocantins, além do Distrito Federal). Já do exterior, houve respondentes na Polônia, em Portugal e no México. Na pesquisa, a identificação da localização do respondente não era obrigatória.

As três perguntas iniciais buscaram entender quem são os respondentes, a partir de gênero, idade e escolaridade. Nesse sentido, 63,1% das respostas foram realizadas por pessoas do gênero feminino. Do gênero masculino, foram 36,4% dos respondentes. Os que se consideram outro gênero, compõem 0,5% do total de respostas, como podemos observar na Tabela 18, abaixo. Já a Tabela 19 mostra que a maior parte dos respondentes corresponde à faixa etária de 21 a 30 anos (63,6%).

TABELA 18 – Gênero dos respondentes.

Gênero	Respondentes	Percentual
Feminino	551	63,1 %
Masculino	318	36,4%
Outro	4	0,5%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

TABELA 19 – Faixa-etária dos respondentes.

Idade	Respondentes	Percentual
Até 20 anos	203	23,3%
De 21 a 30 anos	555	63,6%
De 31 a 40 anos	71	8,1%
De 41 a 50 anos	30	3,4%
De 51 a 60 anos	12	1,4%
Mais de 61 anos	2	0,2%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Em relação à escolaridade, a maior parte dos entrevistados tem ensino superior (61,9%). Os que possuem ensino médio representam 20,3%, seguidos de 16,5%, com pós-graduação, como mostra a Tabela 20.

TABELA 20 – Escolaridade dos respondentes.

(continua)

Escolaridade	Respondentes	Percentual
Ensino fundamental	1	0,1%

Ensino médio	117	20,3%
Ensino superior	540	61,9%
Pós-graduação	144	16,5%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Referente ao nosso tema central, a morte no cotidiano de vivência do Facebook, perguntamos, primeiramente, se o usuário já viu algum conteúdo relacionado ao fim da vida. Essa questão foi fundamentada com base na hipótese de haver incidência desse tipo de conteúdo na rede social digital. A grande maioria dos respondentes (98,3%) disse já ter visto conteúdo de morte no Facebook. Somente 1,7% dos respondentes apontaram o contrário (Tabela 21).

TABELA 21 – Ocorrência de conteúdo relacionado à morte no Facebook.

Você já viu conteúdo relacionado à morte no Facebook?	Respondentes	Percentual
Sim	858	98,3%
Não	15	1,7%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Além de sabermos se o usuário do Facebook já notou alguma postagem relacionada à morte em seu *feed de notícias*, investigamos a frequência de tal ocorrência. Dos respondentes, 42,7% apontaram que a frequência é média. Já os que disseram que a frequência é rara totalizaram 24,2%. Em seguida, os que responderam que a frequência de conteúdos relacionados à morte é recorrente somaram 23,9%. Os que visualizam com muita recorrência a morte no Facebook compõe 7,9% do total (Tabela 22).

TABELA 22 – Frequência de visualização de conteúdos relacionados à morte no Facebook. (continua)

Se você já visualizou conteúdos relacionados à morte, isso ocorre com que frequência?	Respondentes	Percentual
Rara	211	24,2%
Média	373	42,7%
Recorrente	209	23,9%
Muito recorrente	69	7,9%

Nunca vi	11	1,3%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Também visamos saber a origem da presença de tais conteúdos no cotidiano do usuário do Facebook. Então, perguntamos quais eram as origens. Nesta questão, os usuários puderam escolher mais de uma resposta. Assim, percebemos que eles apontaram duas principais formas de receber conteúdos relacionados à morte em seu *feed de notícias*: amigos, compartilhando de outras pessoas, e notícias publicadas por jornais que têm página no Facebook. Em seguida, notamos que os conteúdos de morte também são publicados por amigos dos respondentes e em comunidades.

Como desdobramento da questão anterior, em que o ato de perceber a morte no cotidiano da rede social é realizado por meio do consumo (mesmo que involuntário), buscamos entender se os usuários são produtores ou reprodutores de tais conteúdos. Segundo a maioria (80,5%), nunca postaram ou compartilharam conteúdo relacionado à morte em seu perfil. Já os que responderam de forma positiva à questão, 10,1%, disseram que já postaram, e 9,4% afirmaram já terem compartilhado com sua rede de amigos, como podemos observar na Tabela 23.

TABELA 23 – Publicação de conteúdo relacionado à morte pelo usuário.

Você já postou ou compartilhou algum conteúdo relacionado à morte em seu perfil?	Respondentes	Percentual
Postei	88	10,1%
Compartilhei	82	9,4%
Nunca postei, nem compartilhei	703	80,5%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Seguindo a investigação sobre a morte presente no cotidiano dos usuários do Facebook, perguntamos o que levou a pessoa a postar ou compartilhar o conteúdo. Responder essa questão era opcional. Deixamos um campo em branco para que as pessoas relatassem o motivo que às levaram a postar ou compartilhar. No total, recebemos 120 relatos. Pudemos

notar que as respostas envolvem questões ligadas ao luto, ao suicídio, à morte de personalidades famosas, à informação, à arte, à reflexão sobre o tema, à religião e à violência.

Desse contexto, reproduziremos alguns relatos – todos anônimos. "Compartilhei um post em relação à importância de falar sobre suicídio, etc. E setembro amarelo" (sic), observou um respondente. Também há quem diga que a publicação, possivelmente, foi realizada por impulso: "Parando pra refletir agora, realmente não sei, não faz sentido nenhum mostrar isso aos outros tampouco ajuda quem morreu. Mas acho que compartilhei no impulso porque fiquei muito chocada" (sic). Em relação ao luto, recebemos esse comentário: "Meu avô faleceu, e um primo postou uma mensagem de despedida que me emocionou muito, então resolvi compartilhar!" (sic).

A morte de pessoas famosas também faz parte do motivo que leva as pessoas a compartilharem: "Compartilhei sobre a morte de um ator muito famoso que se suicidou. Falei sobre a importância da gente amar as pessoas e dizer isso a elas enquanto estão vivas" (sic). Também percebemos quem contextualize o motivo a partir de um acontecimento: "Por revolta e tristeza. Compartilhei uma publicação (texto) de uma adolescente que foi defender uma mulher no banheiro de um estupro e acabou sendo assassinada pelo homem estuprador. Aquilo me chamou tanta atenção, que embora não goste de publicações relacionadas à morte, eu precisava compartilhar para mostrar as pessoas o quanto o machismo é violento para com as mulheres. Fora isso, também sigo página que denuncia a situação das mães dos adolescentes negros e pobres vítimas das PMs. Sempre vejo e posto textos que denunciam, mas nunca vídeo do ocorrido" (sic).

Entre os relatos recebidos na pesquisa, há quem defenda o Facebook como um local de se vivenciar a morte: "Mortes fazem parte da vida. Se a vida da gente é contada e vivida toda no Facebook, como não postar sobre morte?" (sic). Os motivos que levam às postagens também são pontuados quanto à espiritualidade ou à religião: "Como sou espírita, a concepção da morte é algo tratado com normalidade, pois como temos a crença na pós morte, esse é só um ritual de passagem, que deve ser tratado e falado com naturalidade" (sic). Além desses relatos, obtivemos respostas de quem se refira às postagens realizadas em comunidades do Facebook: "Participo do grupo Profiles de Gente Morta. Sempre que eu sei de alguém que conheço q morreu eu posto lá o perfil da pessoa e o link da notícia, se houver" (sic).

Ao pensarmos que existem locais específicos nas redes sociais para o consumo de morte, como em comunidades, por exemplo, perguntamos se as pessoas seguem páginas que

publicam esse tipo de conteúdo. Os que responderam de maneira negativa foram maioria, totalizando 78,1% das respostas. Já os que responderam afirmativamente a pergunta, foram 21,9% (Tabela 24).

TABELA 24 – Vínculo às páginas que publicam conteúdos relacionados à morte.

Você segue páginas que publicam conteúdos relacionados à morte?	Respondentes	Percentual
Sim	191	21,9%
Não	682	78,1%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Se voltarmos nossa perspectiva ao cotidiano de nossos objetos, como mostrado nas subseções anteriores, é possível notar que os conteúdos relacionados à morte estão articulados a dois grandes contextos: acidentes ou assassinatos. Então, buscamos entender a reação das pessoas frente a esses tipos de conteúdos. Perguntamos qual seria a reação a partir da visualização de um conteúdo que mostrasse uma pessoa atropelada ou assassinada. Duas respostas receberam quantidade aproximada de escolhas. Assim, 45% das pessoas diz que, ao se deparar com o referido conteúdo, observa a publicação normalmente. Os que apontaram incômodo à situação somam 43,6% dos respondentes. Já 11,3% dos participantes disseram denunciar quem fez a publicação ou, se for amigo na rede social, excluir a pessoa, como podemos ver na Tabela 25, abaixo.

TABELA 25 – Atitude quando visualizar conteúdo relacionado à morte.

Ao ver uma publicação com conteúdo de morte, por exemplo, uma pessoa atropelada ou assassinada, você:	Respondentes	Percentual
Passa pela publicação o mais rápido possível, porque lhe gera incômodo.	381	43,6%
Observa o conteúdo publicado normalmente.	393	45%
Denuncia quem fez a publicação ou, se for amigo, exclui a pessoa de sua rede.	99	11,3%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Para abranger nosso campo investigativo, ao associar o tema e o suporte, nossa averiguação buscou saber se o usuário do Facebook acha que a morte deve ser vivenciada na rede social, a partir de relatos ou de publicações com imagens/vídeos. Os que não acham a rede social um âmbito para a vivência da morte totalizaram 58,9%. Em seguida, 34,4% dos respondentes disseram que talvez a morte possa ser vivenciada no Facebook. Já 6,8% responderam a questão afirmativamente (Tabela 26).

TABELA 26 – Vivência de morte no Facebook a partir das publicações.

Você acha que a morte deve ser vivenciada no Facebook, a partir de relatos ou publicações com imagens/vídeos?	Respondentes	Percentual
Sim	59	6,8%
Não	514	58,9%
Talvez	300	34,4%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

A partir da grande quantidade de conteúdo relacionado à morte, produzido e reproduzido em redes sociais digitais, notamos que um ponto interessante a ser abordado é levando em consideração um fato ocorrido e registrado no âmbito físico. Por isso, perguntamos se já haviam observado pessoas filmando ou fotografando possíveis vítimas em óbito ao passar num local de acidente. A maioria dos voluntários (69,3%) respondeu que sim. Já os que negaram ter visto alguém filmando ou fotografando o ocorrido totalizaram 30,7% (Tabela 27).

TABELA 27 – Produção de conteúdo relacionado à morte.

Se você já presenciou um local de acidente com possíveis vítimas em óbito, observou pessoas filmando ou fotografando?	Respondentes	Percentual
Sim	605	69,3%
Não	268	30,7%
Filmei/fotografei	0	0%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Também buscamos entender se a morte estava relacionada às questões previamente advindas do cotidiano. Sendo assim, o respondente podia escolher mais de uma resposta nesta questão. A maioria dos respondentes apontou que a morte estava relacionada à palavra "violência". Em seguida, os usuários apontaram, em ordem de maioria, os termos "arma de fogo", "marginalidade", "suicídio", "preconceito", "guerra", "polícia" e "insegurança social". Além desses termos, alguns usuários nos responderam por meio de mensagens que esta questão deve conter o termo "acidente" relacionado à morte no cotidiano.

Arrolado à nossa experiência com base na imersão nas páginas que analisamos anteriormente, percebemos que a discussão sobre a pena de morte ganhou destaque em alguns momentos. Resolvemos, então, perguntar aos usuários do Facebook se eles são a favor da pena de morte. Mais da metade (54%) disse não ser a favor. Em seguida, 33,8% apontaram que essa questão deve levar em consideração a especificidade de cada caso, e 12,3% afirmaram ser a favor da pena de morte (Tabela 28).

TABELA 28 – Questão relacionada à pena de morte.

Você é a favor da pena de morte?	Respondentes	Percentual
Sim	107	12,3%
Não	471	54%
Depende do caso	295	33,8%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

A partir da revisão bibliográfica acerca da morte realizada no primeiro capítulo desta pesquisa, notamos como o assunto caminhou para um interdito (ARIÈS, 2012 e 2014). Frente a isso, nos pareceu importante saber se os voluntários consideravam a morte um tabu, de que pouco se fala e que deve ser esquecida da vida cotidiana. Mais da metade dos respondentes (66,4%) apontaram negativamente à pergunta. Em seguida, 19,4% disseram que talvez a morte seja um tabu, e 14,2% responderam a pergunta afirmativamente (Tabela 29).

TABELA 29 – Verificação de morte como tabu.

(continua)

Você acha que a morte é um tabu, de que pouco se fala e que deve ser esquecida da vida cotidiana?	Respondentes	Percentual
Sim	124	14,2%

Não	580	66,4%
Talvez	169	19,4%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Vinculada tanto à nossa hipótese de gestão do medo a partir da exibição de conteúdos de morte quanto à pesquisa bibliográfica que abordou a morte como um dos medos principais e universais na Humanidade, indagamos se a morte causava medo aos usuários do Facebook. As respostas foram divididas. Em porcentagem, 52,8% disseram que a morte causava medo. Em passo contrário, os que afirmam que a morte não lhes causa medo totalizaram 47,2% (Tabela 30).

TABELA 30 – Medo da morte para o usuário.

A morte te causa medo?	Respondentes	Percentual
Sim	461	52,8%
Não	412	47,2%
Total	873	100%

Fonte: elaboração do autor.

Para fechar a pesquisa, ao sabermos que a morte é um ponto para reflexão, presente em âmbitos científicos e artísticos, bem como em manifestações na vida cotidiana, pedimos que o usuário do Facebook escrevesse uma frase ou uma palavra que definia o referido tema. Mesmo sendo uma pergunta não obrigatória a ser respondida, obtivemos 314 respostas.

As pessoas que definiram a morte a partir de uma palavra responderam a questão com termos como: "fim", "inevitável", "passagem", "medo", "dor", "natural", "tristeza", "saudades", "liberdade", "desconhecido", "certeza" e "incerteza".

Nesta parte, vamos observar alguns relatos escritos pelos respondentes. Uma pessoa relatou a morte como finitude e algo que gera medo: "Longe de qualquer explicação que se aproxime do credo, a morte é o fim de algo. Meu sentimento diante dela é o de medo. Não queria nunca me despedir das pessoas que amo, vê-las partir. Ademais, mesmo sendo algo natural da vida, a violência com que a morte é trabalhada enquanto assunto (na mídia, principalmente) aumenta ainda mais o pânico referente a este assunto" (sic). Outro participante da pesquisa

salientou: "Morte é quando suas funções vitais e/ou cerebrais deixam de existir. Acredito que nada vem depois" (sic).

Também recebemos narrativas que trazem uma preocupação com a memória de si após a morte: "A morte é inevitável. Não tenho medo, mas me preocupo com as recordações que as pessoas teriam de mim. Gostaria que fossem positivas para os que me conhecem" (sic). Ademais, há exposição de argumentos que relevam apreensão quanto à causa da morte: "Morrer é apenas deixar de existir. A causa mortis é o que me preocupa" (sic). Já para outros: "A morte é um retorno ao estado no qual passamos a quase totalidade do tempo decorrido desde o início do Universo, um estado que muitas vezes esquecemos que é tão familiar" (sic).

A partir de nossa coleta de dados, constatamos que há pessoas que pensam a morte como um ápice evolutivo: "É (ou deveria ser) o ápice do desenvolvimento humano. Dito ápice, entenda-se que seria bem menos doloroso se as pessoas só morressem depois de terem vivido muito, bem velhas e realmente cansadas da vida, mas infelizmente não é assim que ocorre. A morte vem sem avisar e deixa dores irreparáveis aos que ficam" (sic).

Deparamo-nos com relatos que se referiam ao medo da morte a partir do outro: "A morte é uma saída fácil dessa vida. A experiência da vida está cercada de aprendizados e sofrimento, morrer é acabar com esse aprendizado. Mas porquê sofremos com a morte de alguém? De uma certa forma, isso sempre nos lembra que assim como ele, também não estaremos nesse mundo para sempre. Devíamos procurar entender que a morte não precisa ser algo vinculado somente a violência, dor, mas como alguns povos orientais e indígenas, um momento de passagem, uma transição para um plano superior, fora da carne, do corpo. De certa forma um novo começo invés do fim" (sic).

Esses são alguns dos relatos que nos foram enviados acerca da morte. Então, podemos constatar que a morte, realmente, ainda é um importante tema para reflexão. Mesmo sendo considerada o maior tabu da sociedade atual, como constatado a partir de nossa revisão bibliográfica, há quem reflita sobre a morte, geralmente, em busca de uma boa vida ou, até mesmo, em busca de uma superação devido ao estado de luto.

CONCLUSÃO

"A morte não é apenas um tema de reflexão, é uma linguagem, um meio de dizer outra coisa [...]", já observou um dos mais renomados historiadores medievalistas, Philippe Ariès (2012, p. 157). Em nosso trabalho, percebemos que a morte está mesmo vinculada à "outra coisa", ou melhor, a "outras coisas". Essas coisas às quais a morte está associada viriam no decorrer da história da Humanidade.

Desde as manifestações dos primeiros ritos mortuários que se tem registro, notamos como o homem tenta ressignificar a morte e o morrer: com as milenares sepulturas nas cavernas de Qafaz, em Israel, há mais de 40.000 anos, passando pela concepção de Thanatos, a assustadora criança filha da Noite e irmã do Sono, na mitologia da Grécia Clássica, às *ars moriendi*, no Medievo, até chegar à nova significação de Thanatos, associada agora a uma pulsão, por Sigmund Freud, no começo do século passado, entre outras mais que compreendem o fim da vida – da literatura à filosofia, da religião à ciência.

Assim, neste trabalho, nossas observações a partir de perspectiva interdisciplinar nos trouxeram pontos de vista relevantes para compreendermos a morte e o morrer na atualidade. Vimos, à ótica de historiadores como Ariès (2012, 2014) e Vovelle (1991, 1996), as transformações das atitudes do homem e suas representações sobre a morte entre os séculos, bem como as produções de narrativas sobre o fim da vida na territorialidade digital dos tempos hodiernos, evidenciadas na obra da pesquisadora Renata Rezende Ribeiro (2015). No campo da Filosofia, também destacamos, em diferentes períodos, eminentes pensadores sobre o tema, como Sêneca (2007a, 2007b), Pascal (2012), Spinoza (2012), Schopenhauer (2000) e Certeau (1998).

Já a Sociologia e a Antropologia nos foram interessantes para averiguarmos como diferentes sociedades tratam o morrer (ELIAS, 2001; MAUSS, 2003; RODRIGUES, 1983; MORIN, 1970, 2014). E, sobretudo, o que perpassa o sujeito de todas as épocas: o inconsciente. A Psicanálise, com os estudos de Freud (1996a, 1996b, 2009, 2011) e alguns de seus influenciados (LACAN, 1998; LAPLANCHE, 1985; MELMAN, 2008; BECKER, 2016), proporcionou a abrangência perspectiva de como a morte é percebida, nos primeiros anos de vida; experimentada, a partir do outro; e as repercussões no exterior pelas pulsões.

O desenvolvimento tecnológico de séculos, concomitante a um conjunto de fatores históricos, políticos, sociais e culturais favoráveis, como visto nas seções anteriores, proporcionou a base para a atual sociedade midiaticizada (MORAES, 2006, 2013; MARTINUZZO, 2013a, 2014; CARDOSO, 2007; CASTELLS, 2003, 2007; BRIGGS & BURKE, 2006). Junto a isso, podemos notar como a *internet* atualizou as formas de criar e manter laços sociais – agora não apenas em redes físicas, como também em redes digitais (RECUERO, 2009, 2014; CASTELLS, 2003).

Com vistas a entendermos esse processo a partir da ótica que compreende a relação do humano em determinado território e sua experiência nele, agregamos à nossa perspectiva observações provenientes do campo da Geografia. Assim, pensamos quais são os alicerces para a constituição de um território e, a partir daí, para as experiências de territorialidade (SANTOS, 2011; SAQUET, 2008, 2015; HAESBAERT, 2011; RAFFESTIN, 1993). Além disso, nesse viés abordamos a influência econômica e comunicacional no surgimento do território. Também nos munimos de asserções referentes ao *locus* de nossos objetos de pesquisa, ao abordarmos o ciberespaço como um infoterritório, sendo este um local para a experiência de infoterritorialidade, a partir dos apontamentos evidenciados por Martinuzzo (2016).

Neste nosso percurso teórico, arrolado aos nossos objetos de análise, também esmiuçamos as principais pontuações associadas às nossas hipóteses. Assim, vimos como é abordado o espetáculo e a espetacularização com base na proliferação imagética (DEBORD, 1997; KELLNER, 2003, 2006; NOVAES, 2005; PERNIOLA, 2009). Em seguida, observamos como a atual sociedade se configurou como uma sociedade baseada no consumo, a incluir o consumo informacional (BARBER, 2008; BAUDRILLARD, 2007; BAUMAN, 2008a; CANCLINI, 1995; FEATHERSTONE, 1995; SENNETT, 2006). Por fim, para pensarmos como o medo da morte é gerado e gerido em nossos objetos, buscamos entender como as principais características do medo – desde suas aparições na história à subjetividade no inconsciente – são refletidas e sentidas no sujeito (BAUMAN, 2008b; DELUMEAU, 1989; DUBY, 1998; FREUD, 1996b; MONTAIGNE, 2010; SAFATLE, 2015).

Todo esse percurso teórico nos três capítulos sequenciados foi necessário para enquadrarmos a morte nas redes sociais na *internet* e nos servir de base para irmos a campo analisar nossos objetos com vistas a respondermos nossas perguntas iniciais: Como os usuários vivenciam a morte no Facebook?; Como a morte se constitui com aspectos de espetáculo, de consumo e

gestão do medo em publicações no Facebook?; Qual a função/intenção com a divulgação desses conteúdos? Assim, pudemos chegar à conclusão, a partir de nossos objetos de investigação, de que a morte, nas redes sociais digitais, é permeada por aspectos de espetáculo, de consumo e de gestão do medo.

Ao aplicarmos nossas metodologias de análise, constatamos que a morte como espetáculo é vivenciada a partir de postagens no Facebook. Nesse exame, nos deparamos com publicações cujo foco eram produções imagéticas de morte, nas quais, às vezes, tinham seu contexto questionado pelos próprios seguidores-consumidores que vivenciam o cotidiano das páginas. Ademais, o espetáculo também é identificado com base na grande incidência de conteúdos postados nas páginas a expor a morte. Em nossos dois casos analisados, a página *Jogos Mortais +18* e *Faca na Caveira*, percebemos o grande índice de postagens acerca da morte.

Diretamente ligado às postagens, estão quem as recebe e interage com elas. Assim, com o viés voltado ao consumo informacional das publicações de morte, pudemos identificar que a morte é consumida a partir dos conteúdos das páginas. Os seguidores também podem ampliar esse consumo informacional ao levarem o conteúdo postado às suas redes de amigos, ao compartilharem ou ao fazerem marcações de perfis nas publicações. Também destacamos que o consumo de conteúdos relacionados à morte pode ser evidenciado pela própria página, como na *Jogos Mortais +18*, em que está presente na descrição o direcionamento das publicações e o público que deve consumir – "maiores de 18 anos de idade". O direcionamento das publicações também é visto nas descrições dos conteúdos, assim como constatamos em nossa análise categorial. Além disso, na referida página há uma explicação prévia dos materiais que ali serão postados. Já na *Faca na Caveira*, mesmo não havendo uma explicação prévia acerca do conteúdo, percebemos a grande recorrência da morte como um dos principais temas a aparecerem em seu material.

Além de observarmos que a morte está associada a aspectos de espetáculo e consumo em nossos objetos, constatamos que esse assunto é tratado por outro viés, o de gestão do medo. Primeiramente, notamos a repetição de atores no conteúdo das publicações das páginas, sobretudo, na *Faca na Caveira*. Nesta, os atores que mais aparecem são "Bandidos", "Assaltantes" e "Traficantes", evidenciados em nossa análise categorial. Assim, o objeto criado para gerar medo é a própria imagem publicada e construída com base em elementos e contextos. O gerenciamento do medo ocorre por meio das frequentes publicações, bem como com os comentários justificando o contexto de ocorrência de tais mortes. Outro ponto

importante foi percebido no direcionamento da própria página, ao constar, em sua imagem de capa, a frase: "Aqui vagabundo não tem vez". A exposição de armamentos e de formas de morte, geralmente, assassinatos brutais e com armas de grosso calibre, ajudam a construir elementos que compõem a gestão do medo nesta página. Tendo como base as postagens, o medo, então, seria o da potencial morte – aos que decodificam a informação e se enquadram no direcionamento da mensagem (previamente contextualizada por determinados atores que a compõe).

Já com vistas ao macrocontexto, para saber como os usuários do Facebook vivenciam a presença de conteúdos ligados à morte na rede social, nossa pesquisa de opinião evidenciou que: as narrativas da morte são, sim, percebidas pela grande maioria durante a utilização da rede social, mesmo que a frequência possa variar de alta para baixa, de acordo com cada usuário. Os respondentes de nosso questionário também apontaram que a forma de receberem conteúdos relacionados à morte é a partir dos compartilhamentos de amigos na plataforma ou por meio de *sites* de notícia que têm página no Facebook. Em relação a isso, pudemos constatar que a morte é também consumida em outros contextos que, por vezes, estão fora das páginas específicas, originalmente direcionadas a publicar esses tipos de conteúdo.

Ademais, os voluntários da pesquisa apontaram que, em caráter de maioria, nunca postaram ou compartilharam conteúdos relacionados à morte. Mesmo em minoria, há quem diga seguir páginas que fazem esse tipo de publicação. Para entendermos como é a relação dos usuários com a morte, proveniente de fluxos informacionais na rede social, constatamos que as atitudes frente ao conteúdo publicado dividem opiniões, visto que a metade diz passar por uma suposta publicação normalmente; em contrapartida, a outra metade afirma sentir um incômodo com esses tipos de postagens. Assim, também pudemos notar que, entre os usuários respondentes, a maior parte defende que a morte não deve ser vivenciada no Facebook. Constatamos que há um distanciamento com a morte nas pessoas que vivenciam o cotidiano da rede social.

Ao pensarmos a vida cotidiana que dá origem às publicações em nossos objetos de estudo – as páginas *Jogos Mortais +18* e *Faca na Caveira*, ricas em imagens que reproduzem contextos de acidentes ou assassinatos –, investigamos se os entrevistados já haviam visto algo que remetesse a esse sentido, como pessoas filmando ou fotografando um local com esse tipo de ocorrência. Em maioria, as pessoas afirmaram ter visto alguém registrando o ocorrido. Então, nos parece claro que a produção de conteúdos relacionados à morte é, de certa maneira, corriqueira ao cotidiano dos respondentes.

Além das perguntas anteriores, a incluir a vivência na rede social e a experiência da vida extradigital dos respondentes, também buscou-se saber qual seria o termo diretamente ligado à morte para eles. Em grande maioria, a palavra "violência" foi a mais escolhida. Podemos associar essa escolha ao cotidiano de nossos objetos analisados, em que a morte está, geralmente, relacionada à violência no trânsito, a partir de fatalidades em acidentes, bem como à violência social, a se tratar de assassinatos.

Em investigação nas páginas analisadas percebemos relevante direcionamento argumentativo referente à morte, ao justificar a necessidade de implantação da pena capital. Assim, também buscamos saber se esse argumento só se encontrava no circunscrito de tais páginas (como a *Faca na Caveira*) ou se era ponto de reflexão no âmbito mais geral de vivência no Facebook. Em maior número, a contrapor as argumentações vistas em nossos objetos, as pessoas se mostraram contra a pena de morte; seguida das que defendem considerar a especificidade de cada caso para ser a favor ou contra.

No macrocontexto de vivência no Facebook, também buscamos entender se a morte é vista como um tabu para os usuários. A maioria aponta que não é um tabu. Não sendo um tabu, por que, então, em questão anterior, os usuários apontaram que a morte não deve ser vivenciada na rede social? Esse é um ponto importante que nos foi percebido e que, posteriormente, deve ser mais bem averiguado.

Para além das questões já pontuadas, indagamos se a morte e suas representações podem realmente ser utilizadas como um meio de gerar e gerir o medo. Sendo que a concepção individual de morte e de morrer é o conteúdo principal para essa finalidade, as respostas se dividem no quesito de um possível medo gerado pela morte. Assim, de maneira breve, o medo da morte ainda é fator relevante para esse fragmento da Humanidade.

Defendemos aqui, então, a partir de nossa análise e vivência com a pesquisa, que a morte e suas representações devem ser investigadas, visto que, como bem refletiu Ariès, isso "diz outras coisas" e essas coisas estão relacionadas a outros fatores. A vivência da morte nas redes sociais, já que estas não são um âmbito separado da vida real (ou vida material/física), também contém reflexões acerca do fim da vida. Rezende Ribeiro bem pontuou essa afirmação: "Entender como a 'morte é vivida', como seus efeitos são acolhidos e simbolizados, em diferentes contextos, através dos tempos, é também entender o sentido de nossa experiência", e justifica: "porque, na medida em a morte é desenhada em suportes comunicacionais, manifesta sentidos do mundo" (RIBEIRO, 2015, p. 214).

Logo, ao pensar os problemas levantados no início deste trabalho, conseguimos elucidá-los com as metodologias aplicadas. Assim, à primeira pergunta levantada, a entender como os usuários vivenciam a morte no Facebook, constatamos que é por meio de fluxos informacionais destinados a essa finalidade – por exemplo, seguir páginas ou comunidades que reproduzem esses conteúdos. Neste caso, também entendemos que mesmo páginas que não são específicas a essa finalidade, (re)produzem conteúdos que levam as pessoas a vivenciar a morte de outrem, como no caso de páginas de jornais na rede social. Ademais, há outra forma de vivenciar a morte, que é a partir da publicação de algum amigo da rede. Ou, então, um usuário pode proporcionar tal experiência com a produção/reprodução de conteúdos imagéticos ou relatos pessoais.

A segunda problemática que foi elucidada em nossa pesquisa se refere às hipóteses de espetáculo, consumo e gestão do medo. Pudemos verificar, então, que o espetáculo está diretamente ligado ao cotidiano de páginas como *Jogos Mortais +18*, pois leva a seu público um material relacionado à morte como entretenimento. A constituição imagética, especialmente direcionada à morte, sem, muitas vezes, relatar o contexto em que ocorreu o registro reproduzido, é fator destacável. Essas características também podem ser vistas no próprio posicionamento da página – como mostramos no corpo da pesquisa.

O espetáculo da morte pode ser uma característica fundamental que agrega outra hipótese, o consumo. Assim, o cotidiano espetacular de páginas no Facebook trazem elementos que chamem atenção aos usuários para consumirem o conteúdo informacional que ali é corriqueiro. Como também vimos na pesquisa, o consumo da morte pode ocorrer pelo vínculo direto a páginas ou por meio da busca, bem como indireto, no sentido de algum perfil da rede de amigos ter postado. Os dados da pesquisa de opinião mostraram que a grande maioria dos respondentes (98,3% - Tabela 21) já viu publicações referentes à morte durante sua utilização do Facebook. Isso reforça a perspectiva de que a morte não está somente inserida em páginas específicas para esse conteúdo, visto que na grande rede há fluxos informacionais que retratam o fim da vida.

O terceiro aspecto que foi analisado na pesquisa é a gestão do medo. A nossa base teórica nos mostrou que o maior medo ao longo da experiência da Humanidade provém da ideia de morte, devido seu caráter de imprevisibilidade e desconhecimento. Nosso arcabouço teórico ainda nos trouxe pontuações a partir das quais pudemos identificar que o medo é sempre referente a um objeto. Então, buscamos saber como a morte ganha aspectos para a criação de

um objeto a fim de gerar (proporcionar) e gerir (administrar) o medo. Páginas como a *Faca na Caveira* trazem em seu cotidiano a construção de um contexto de violência social a determinados atores. Esses atores, além de praticarem de ações que resultam na morte, também sofrem essas ações. Para mais, pudemos constatar o direcionamento das mensagens destinadas a esses atores – em publicações na própria página ou em comentários de usuários.

A fim de ampliar os aspectos vistos acima, a problemática levantada estava direcionada a saber qual era a intenção com as publicações de morte em nossos objetos de pesquisa. Nosso ponto analítico, a partir dos dados coletados, mostrou que a intenção com as publicações de morte está relacionada a aspectos de entretenimento, destinado ao consumo; informação, a partir de relatos ou postagens – evidenciados em nossa pesquisa de opinião; memória e superação de luto – também constatado em nossa enquête; e gerar e gerir o medo, quando direcionado a um público que está inserido no contexto social mostrado nas publicações – geralmente o de violência social.

Portanto, os objetivos de nossa pesquisa foram alcançados por meio da aplicação de nossas metodologias. Ademais, os objetivos visaram entender como a morte é representada, a partir de nosso recorte, em tempos de redes sociais digitais – traço marcante da era midiaticizada.

Também destacamos outra característica importante que nos foi percebida com base em nossas análises nos objetos de pesquisa. A se tratar dos conteúdos imagéticos postados, sobretudo vídeos, podemos indicar que a morte ganha ares ficcionais, como em um filme. Essa perspectiva é observável a partir da própria forma de divulgação. Assim, com a tecnologia, o espectador pode ver a morte (casos reais) apenas como um elemento imagético, em que se pode pausar nos últimos momentos de agonia, voltar à vida ou chegar ao clímax final de narrativas seculares, em que a morte é o desfecho da tensão criada. Seguindo esse pensamento, ainda salientamos que as páginas analisadas trazem em si nomes que remetem a filmes. Então, o cotidiano das publicações visa mostrar a relação vilão *versus* herói – também muito explorada pelas narrativas cinematográficas.

Nesta perspectiva, podemos retomar as reflexões já levantadas por Morin (2007) ao pensar a morte nos tempos hodiernos: "[...] fazemos pacificamente a experiência de guerra. Fazemos passivamente a experiência do homicídio. Fazemos inofensivamente a experiência de morte" (MORIN, 2007, p. 114). Morin (2007, p. 115) já nos mostrou que essa catarse é digerida no dia-a-dia ao dizer que: "[...] o grande tema de sacrifício, 'eles morrem em meu lugar', se atenua num 'são os outros que morrem, e não eu'".

Por trazermos as pontuações do autor (já abordadas) em nossa pesquisa, também podemos relembrar outra, em que Edgar Morin faz um paralelo entre a morte e a ciência. Morin (1970) já se atinha ao fator de que as ciências dos homens negligenciam a morte em suas investigações, mesmo a espécie humana sendo a única "[...] para a qual a morte está presente durante a vida, a única que faz acompanhar a morte de ritos fúnebres, a única que crê na sobrevivência ou no renascimento dos mortos" (MORIN, 1970, p. 13). Seguindo esse pensamento, defendemos que a morte deve, sim, ser refletida, investigada e abordada pelas ciências. E como fazer ciência não é somente responder a incógnitas, visto que a partir da busca por respostas dessas incógnitas aparecem outras, isso não nos foi diferente.

Ao longo de nosso processo de pesquisa, outras pontuações e problemas acerca da morte nos foram perceptíveis. Desse modo, podemos destacar alguns deles: Como o processo de luto é abordado pelos enlutados no Facebook e como isso pode os ajudar?; O que o consumo de morte modifica para a concepção de existência?; Quais são os efeitos psicológicos a partir do consumo sistemático de morte?; Com vistas à produção diária, em jornais: como os jornalistas especializados a ver e reportar o fim da vida diariamente são afetados com as notícias?; A morte ainda continua sendo o maior tabu?; Vivenciar a morte a partir de reflexões é uma maneira de se chegar à boa vida?; Na sociedade hodierna, marcada por certa facilidade de criar visibilidade e de se expressar, quais seriam as ações e linguagem que representam uma interseção entre as *dicotomias* "amor" e "morte"? – por exemplo, a se tratar de casos em que envolvem assassinatos entre pessoas supostamente unidas pelo amor – a aparente ambivalência em crimes passionais; O que o medo da morte condiciona em nossa vida cotidiana?; Quais são os signos da morte na atualidade? Essas perguntas poderão ser elucidadas em pesquisas futuras.

REFERÊNCIAS

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Tradução de Roberto Raposo. 10 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

ARIÈS, Philippe. **História da morte no Ocidente: da Idade Média aos nossos dias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

_____. **O homem diante da morte**. 1ª ed. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ASSIS, Machado de. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. 18ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1992.

AUGÉ, Marc. **Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial de amanhã**. In: MORAES, Dênis (Org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

BARBER, Benjamin. **Consumido: como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engloba cidadãos**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Ed. 70, 2004.

BARTHÉLEMY, Dominique. **A vida privada nas casas aristocráticas da França Feudal**. In: DUBY, George. **História da vida privada, 2: da Europa feudal à Renascença**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2007.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008a.

_____. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008b.

BAVCAR, Evgen. **A imagem, vestígio desconhecido da luz.** In: NOVAES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BECKER, Enerst. **A negação da morte.** Rio de Janeiro: Record, 2016.

BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. **Uma história social da mídia:** de Gutenberg à Internet. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2006.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas:** estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 2006.

_____. **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

CAPUTO, Rodrigo Feliciano. O homem e suas representações sobre a morte e o morrer: um percurso histórico. **Revista multidisciplinar da UNIESP - SABER ACADÊMICO** - n ° 06 - Dez. 2008: 2008. Disponível em: <<http://www.uniesp.edu.br/revista/revista6/pdf/8.pdf>>. Acesso em: 19/09/2015.

CARDOSO, Gustavo. **A mídia na sociedade em rede:** filtros, vitrines, notícias. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e sociedade; tradução Maria Luiz X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

_____. **A sociedade em rede.** 10 ed. rev. ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

_____. **O Poder da Comunicação.** São Paulo/ Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

CHAUI, Marilena. **Sobre o medo.** In: CARDOSO, Sérgio [et al.]. **Os sentidos da paixão.** São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano.** 3 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no Ocidente: 1300-1800, uma cidade sitiada**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

DUARTE, Rodrigo. **Valores e interesses na era das imagens**. In: NOVAES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

DUBY, Georges. **Ano 1000, ano 2000: na pista de nossos medos**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998.

DUPAS, Gilberto. **Tensões contemporâneas entre o público e o privado**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos** – seguido de "Envelhecer e morrer". Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

_____. **O processo civilizador**. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994a. 1º Vol.

_____. **O processo civilizador**. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994b. 2º Vol.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FERRARI, Ilka Franco. **Agressividade e violência**. PSIC. CLIN., RIO DE JANEIRO, VOL.18, N.2, P.49 – 62, 2006.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. **Microfísica do Poder**. Ed. Paz e Terra, 2014.

_____. **Estética:** Literatura e Pintura, Música e Cinema. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

_____. **A verdade e as formas jurídicas.** Rio de Janeiro: Nau Ed., 1999a.

_____. **História da sexualidade 1:** A vontade de saber. 13 ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999b.

_____. **A ordem do discurso.** 5 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999c.

FRAGOSO, Suely; REBS, Rebeca Recuero; BARTH, Diana Ludmila. **Territorialidades virtuais:** Identidade, posse e pertencimento em ambientes multiusuário *online*. 2010. XIV Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, junho de 2010. Disponível em:< http://compos.com.puc-rio.br/media/gt1_suely_fragoso.pdf>. Acesso em: 15/06/2016.

FRANÇA, Vera Veiga. **O objeto da comunicação/A comunicação como objeto.** In: FRANÇA, Vera Veiga; HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. (Orgs). Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001.

FREUD, Sigmund. **Os instintos e suas vicissitudes.** In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996a. vol. XIV.

_____. **Além do princípio de prazer.** In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996b. vol. XVIII.

_____. **O inconsciente.** In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996c. vol. XIV.

_____. **Escritos sobre a guerra e a morte.** Covilhã: LusoSofia, 2009.

_____. **O Mal-estar na Civilização, Novas Conferências Introdutórias e Outros Textos.** São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. **Luto e Melancolia.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

_____. **Totem e tabu**. In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 2016. vol. XIII. [PDF].

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GILPIN, Robert. **O desafio do capitalismo global: a economia mundial no século XXI**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GOLDBERG, Jacob Pinheiro; D'AMBROSIO, Oscar. **A chave da morte**. São Paulo: Maltase, 1992.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade**. 6 ed. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2011.

_____. **Da desterritorialização à multiterritorialidade**. Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina – 20 a 26 de março de 2005 – Universidade de São Paulo: 2005. Disponível em: <<http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/13147/5061/multiterritorialidade.pdf>>. Acesso em: 19/05/2016.

INNIS, Harold Adams. **O viés da comunicação**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2006.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/view/3901/3660>. Libero Vol. 6, No 11: 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/view/3901/3660>>. Acesso em: 19/05/2016.

_____. **Cultura da mídia e do espetáculo**. In: MORAES, Dênis (Org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

KOVÁCS, Maria Julia. **Desenvolvimento da Tanatologia: estudos sobre a morte e o morrer**. Paidéia, vol. 18, núm. 41, septiembre-diciembre, 2008. Disponível em: <

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-863X2008000300004&script=sci_arttext>.
Acesso em: 19/09/2015.

_____. (coord.). **Morte e desenvolvimento humano**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer**: o que os doentes têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus parentes. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LACAN, Jacques. **A agressividade em psicanálise**. In: _____. **Escritos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998, p.104-126.

LAPLANCHE, Jean. **Vida e morte em psicanálise**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

LEBRUN, François. **As Reformas**: devoções comunitários e piedade pessoal. In: ARIÈS, Philippe; CHARTIER, Roger. **História da vida privada, 3**: da Renascença ao Século das Luzes. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LE GOFF, Jacques. **O homem medieval**. In: _____. (Org). **O homem medieval**. Lisboa: Editora Presença, 1989.

_____. **La civilización del Occidente medieval**. Barcelona: Editorial Paidós, 1999.

LEMOES, André. **Mídias locativas e territórios informacionais**. 2007. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf>. Acesso em: 15/06/2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

_____. **O que é o virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação do novo século.** In: MORAES, Dênis (Org.). **Sociedade midiaticizada.** Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MARTINUZZO, José Antonio. **Prólogo - Territorialidade: o que é isso?.** In: MARTINUZZO, José Antonio; TESSAROLO, Marcela (orgs.). **Comunicação e territorialidades: as pesquisas inaugurais do primeiro Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Espírito Santo.** Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Comunicação Social, 2016.

_____. **A política na rede: tecnologias de comunicação e reprodução do paradigma de mercado.** Niterói: UFF, 2003. (Dissertação de mestrado).

_____. **Comunicação, novas tecnologias e informatização da política: o governo eletrônico no Mercosul.** Niterói: UFF, 2006. (Tese de doutorado).

_____. **Os públicos justificam os meios: mídias customizadas e comunicação organizacional na economia da atenção.** São Paulo: Summus, 2014.

_____. **Seis questões fundamentais da comunicação organizacional estratégica em rede.** Rio de Janeiro: Mauad X, 2013a.

_____. **Seis questões fundamentais da assessoria de imprensa estratégica em rede.** Rio de Janeiro: Mauad X, 2013b.

_____. **Um olhar acerca da estrutura do *homo communicator* na era da comunicação em rede.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE – 3 a 7/9/2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-0477-1.pdf>>. Acesso em: 13/05/2016.

MARTINUZZO, José Antonio; REZENDE, Renata. **Regime de opinião no cotidiano das redes sociais: uma análise do Facebook.** 2014. Verso e Reverso, XXVIII(69):156-165, setembro-dezembro 2014. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2014.28.69.01/4409>>. Acesso em: 18/06/2016.

MARTINUZZO, José Antonio; SANGALLI, Heryck. **A intimidade em tempos de rede social digital** - o Facebook e a mediatização do íntimo. 2015. Revista de Educação, Cultura e Comunicação do Curso de Comunicação Social das Faculdades Integradas Teresa D'Ávila. Vol. 6, No 12, 2015. Disponível em: <<http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/viewFile/1316/1003>>. Acesso em: 18/06/2016.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das teorias da comunicação**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2008.

MAUSS, Marcel. **Efeito físico no indivíduo da idéia de morte sugerida pela coletividade**. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. 2 ed. - São Paulo: Nacional, 1977.

MELMAN, Charles. **O homem sem gravidade**: gozar a qualquer preço. Entrevistas por Jean-Pierre Lebrun. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2008.

_____. **A era do prazer**. Istoé, São Paulo, n. 1824, p. 7-11, 22 set 2004. Disponível em: <http://www.istoe.com.br/assuntos/entrevista/detalhe/10556_A+ERA+DO+PRAZER>. Acesso em: 13/05/2016.

MONTAIGNE, Michel de. **Os ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

MORAES, Dênis de (Org.). **Sociedade mediatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

_____(Org.). **Mídia, poder e contrapoder**: da concentração monopolística à democratização da informação. Ed. Boitempo, 2013.

MORIN, Edgar. **O homem e a morte**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1970.

_____. **O método V**: a humanidade da humanidade. Porto Alegre: Sulina, 2012.

_____. **Introdução ao pensamento complexo.** 5 ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

_____. **Meus filósofos.** 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2014.

_____. **Cultura de massas no século XX: neurose.** 9 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

MUSSO, Pierre. **Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica.** In: MORAES, Dênis (Org.). Sociedade midiaticizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

NAGY, M. H. **The child's view of death.** In: FEIFEL, H. (org.). **The meaning of death.** New York: McGraw-Hill, 1959.

NIETZSCHE, Friedrich. **A Gaia Ciência.** Lisboa: Guimarães Editores, 2000.

NOVAES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo.** São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

OEXLE, Otto Gerhard. **A presença dos mortos.** In: BRAET, Herman; VERBEKE, Werner (eds.). **A morte na Idade Média.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

OLIVA, Luís César. **A existência e a morte.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

PERES, Urania Tourinho. **Posfácio.** In: FREUD, Sigmund. **Luto e Melancolia.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PERNIOLA, Mario. **Os Situacionistas:** o movimento que profetizou a "Sociedade do Espetáculo". São Paulo: Annablume, 2009.

_____. **Cena e violência.** In: NOVAES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** Brasília: E- Compós, 2007. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>>. Acesso em: 11/08/2016.

PRIORE, Mary del. **Ritos da vida privada**. In: SOUZA, Laura de Melo e (Org.). **História da vida privada no Brasil, 1: cotidiano e vida privada na América portuguesa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

PUGLIESI, Márcio. **Mitologia greco-romana: arquétipos dos deuses e heróis**. 2ª ed. São Paulo: Madras, 2005.

RANUM, Orest. **Os refúgios da intimidade**. In: ARIÈS, Philippe; CHARTIER, Roger. **História da vida privada, 3: da Renascença ao Século das Luzes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma Geografia do Poder**. São Paulo: Editora Ática, 1993.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. **A conversação em rede** – comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2014.

REZENDE, Renata. **“Narrar e ser narrado”: a morte e os usos narrativos nas redes sociais**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE – 2 a 6 de setembro de 2011: 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2021-1.pdf>>. Acesso em: 19/9/2015.

_____. **“O Renascimento do Purgatório”: espaço tecnológico da morte contemporânea**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008: 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1923-1.pdf>>. Acesso em: 19/9/2015.

REZENDE, Renata; BARBOSA, Marialva Carlos. **Fragmentos de um corpo: as novas tecnologias da comunicação e a construção da morte contemporânea**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007: 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0085-1.pdf>>. Acesso em: 19/9/2015.

RIBEIRO, Renata Rezende. **A morte midiaticizada:** como as redes sociais atualizam a experiência do fim da vida. Niterói: Eduff, 2015.

ROGRIGUES, José Carlos. **Tabu da morte.** Rio de Janeiro: Achiamé, 1983.

ROUCHE, Michel. **A alta Idade Média ocidental.** In: VEYNE, Paul (Org.). **História da vida privada, 1:** do Império Romano ao ano mil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SAFATLE, Vladimir. **O circuito dos afetos.** São Paulo: Cosac Naify, 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Intersubjetividade nas redes digitais:** repercussões na educação. In: PRIMO, Alex (org.). **Interações em rede.** Porto Alegre: Sulina, 2013.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização** - do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011.

SANTOS, Milton; SILVEIRA, María Laura. **O Brasil:** território e sociedade no século XXI. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011.

SAQUET, Marco Aurélio. **Por uma abordagem territorial.** In: SAQUET, Marco Aurélio & SPOSITO, Eliseu Savério (Org.). **Territórios e territorialidades:** teorias, processos e conflitos. São Paulo: Editora Expressão Popular, 2008.

_____. **Por uma geografia das territorialidades e das temporalidades:** uma concepção multidimensional voltada para a cooperação e para o desenvolvimento territorial. 2 ed. Rio de Janeiro: Consequência, 2015.

SCHOPENHAUER, Arthur. **Metafísica do amor, metafísica da morte.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SÊNECA. **Sobre a brevidade da vida.** Porto Alegre: L&PM, 2007a.

_____. Consolação a Márcia. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**. 2007b. ISSN 1415-4714. Disponível em:<<http://2fwww.redalyc.org/articulo.oa?id=233017474013>>. Acesso em: 18/05/2016.

SENNETT, Richard. **Carne e pedra**. Rio de Janeiro: BestBolso, 2008.

_____. **O declínio do homem público** – as tiranias da intimidade. Rio de Janeiro: Record, 2014.

_____. **A cultura do novo capitalismo**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

SEVCENKO. Nicolau. **A corrida para o século XXI**: no loop da montanha-russa; coordenação Laura de Mello e Souza, Lilia Moritz Schwarcz. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SIBILIA, Paula. **O show do eu** – a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SIMÕES, Paula Guimaraes. **Da morte consumada à morte vivida**: mídia, acontecimento e figuras públicas. In: 24º Compós, 2015, Brasília. Anais do 24º Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2015. Disponível em:<http://www.compos.org.br/biblioteca/textofinalcompos2015_2800.pdf>. Acesso em: 25/10/2016.

SODRÉ, Muniz. **Eticidade, campo comunicacional e mediatização**. In: MORAES, Dênis (Org.). **Sociedade mediatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

VEYNE, Paul. **O Império Romano**. In: VEYNE, Paul (Org.). **História da vida privada, 1**: do Império Romano ao ano mil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

VOVELLE, Michel. **Ideologias e mentalidades**. Tradução: Maria Julia Cottvasser. 2 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

_____. **A história dos homens no espelho da morte.** In: BRAET, Herman; VERBEKE, Werner (eds.). **A morte na Idade Média.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Tradução Wagner de Oliveira Brandão; revisão da tradução Leonardo Avritzer. Petrópolis: Vozes, 1998.

TUAN, Yi-fu. **Paisagens do medo.** São Paulo: Editora UNESP, 2005.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada:** filosofia da sensação; tradutores: Antonio A. S. Zuin et al. Campinas: Editora da Unicamp, 2010.

WOLFF, Francis. **Por trás do espetáculo:** o poder das imagens. In: NOVAES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar.** Porto Alegre: Sulina, 2010.

ZELDIN, Theodore. **Uma história íntima da humanidade.** Rio de Janeiro: BestBolso, 2008.

Sites consultados:

ALEXA. **The top 500 sites on the web.** 2016. Disponível em: <<http://www.alexa.com/topsites>>. Acesso em: 18/06/2016.

_____. **Top Sites in Brazil.** 2016. Disponível em: <<http://www.alexa.com/topsites/countries/BR>>. Acesso em: 18/06/2016.

BBC NEWS – BRASIL. **A perturbadora arte de fotografar mortos.** 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/geral-36461785?ocid=socialflow_facebook>. Acesso em: 06/06/2016.

_____. **'Éramos obrigados a assistir a decapitações':** meninos que fugiram da Síria relatam doutrinação do 'EI'. 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/videos_e_fotos/2016/02/160212_crianças_estado_islamico_lgb>. Acesso em: 14/03/16.

BUSINESS INSIDER. **The full story of how Facebook was founded.** 2010. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/how-facebook-was-founded-2010-3#we-can-talk-about-thatafter-i-get-all-the-basic-functionality-up-tomorrow-night-1>>. Acesso em: 18/06/2016.

BRUTAL AS HELL. **'Banned In 46 Countries':** 35 Years Of Faces Of Death. 2013. Disponível em: <<http://www.brutalashell.com/2013/11/banned-in-46-countries-35-years-of-faces-of-death/>>. Acesso em: 04/07/2016.

G1 – GLOBO.COM. **Estado Islâmico:** conheça o grupo, seus objetivos e suas estratégias. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/06/estado-islamico-conheca-o-grupo-seus-objetivos-e-suas-estrategias.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

_____. **Facebook anuncia crescimento dos lucros e do número de usuários.** 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/01/facebook-anuncia-crescimento-dos-lucros-e-do-numero-de-usuarios-20160127211006500148.html>>. Acesso em: 18/06/2016.

_____. **Imagens de Cristiano Araújo morto seguem na web após decisão judicial.** 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/goias/noticia/2015/07/imagens-de-cristiano-araujo-morto-seguem-na-web-apos-decisao-judicial.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

_____. **Jornalistas são mortos nos EUA por atirador durante transmissão ao vivo.** 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/08/jornalistas-de-tv-morrem-em-tiroteio-durante-entrevista-ao-vivo.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

_____. **Juiz manda tirar do ar imagens do corpo do cantor Cristiano Araújo.** 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/goias/musica/noticia/2015/06/juiz-manda-google-e-facebook-tirar-imagens-de-cristiano-araujo-do-ar.html>>. Acesso em: 14/03/2016.

_____. **Valor de mercado do Facebook cresce em US\$ 38 bilhões.** 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/negocios/noticia/2016/01/valor-de-mercado-do-facebook-cresce-em-us-38-bilhoes.html>>. Acesso em: 18/06/2016.

IBGE, Instituto de Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pnad 2013**: Internet pelo celular é utilizada em mais da metade dos domicílios que acessam a Rede. Disponível em: <<http://saladeimprensa.ibge.gov.br/noticias?view=noticia&id=1&idnoticia=2876>>. Acesso em: 11/05/2016.

LOS ANGELES TIMES. **A gore merchant isn't born, he's made**. 2007. Disponível em: <<http://articles.latimes.com/2007/jun/03/entertainment/ca-eliroth3>>. Acesso em: 04/07/2016.

O GLOBO. **A origem do Facebook**. 2012. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/a-origem-do-facebook-4934191>>. Acesso em: 18/06/2016.

O GLOBO. **Mais da metade da população mundial não tem acesso à internet, diz relatório da ONU**. 2016. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/mais-da-metade-da-populacao-mundial-nao-tem-acesso-internet-diz-relatorio-da-onu-17557878>>. Acesso em: 15/06/2016.

ONUBR.ORG. **No Brasil quase 60% das pessoas estão conectadas à Internet, afirma novo relatório da ONU**. 2015. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/no-brasil-quase-60-das-pessoas-estao-conectadas-a-internet-afirma-novo-relatorio-da-onu/>>. Acesso em: 15/06/2016.

PEWINTERNET. **Social Networking FactSheet**. 2014. Disponível em: <<http://www.pewinternet.org/fact-sheets/social-networking-fact-sheet/>>. Acesso em: 18/06/2016.

PHYS. ORG. **Black Death-type bacteria found in trash**. 2007. Disponível em: <<http://phys.org/news/2007-05-black-death-type-bacteria-trash.html>>. Acesso em: 26/05/2016.

THE STATISTICS PORTAL. **Number of full-time Facebook employees from 2004 to 2015**. 2015. Disponível em: <<http://www.statista.com/statistics/273563/number-of-facebook-employees/>>. Acesso em: 18/06/2016.

5 - Você já viu algum conteúdo relacionado à morte no Facebook? *

☐ Sim

☐ Não

6 – Se você já visualizou conteúdos relacionados à morte, isso ocorre com que frequência? *

☐ Rara

☐ Média

☐ Recorrente

☐ Muito recorrente

☐ Nunca vi

7 – Se você já presenciou alguma postagem com conteúdo de morte em seu feed de notícias, na maioria das vezes, estava relacionada a: *

☐ Notícias publicadas por jornais que têm página no Facebook.

☐ Amigos, compartilhando de outras pessoas.

☐ Amigos que postaram.

☐ Comunidades ou páginas no Facebook.

☐ Outros.

☐ Nunca vi postagem sobre morte no Facebook.

8 – Você já postou ou compartilhou algum conteúdo relacionado à morte em seu perfil? *

☐ Postei

☐ Compartilhei

☐ Nunca postei, nem compartilhei

9 – Se a resposta da alternativa anterior for positiva, escreva o que te motivou a postar o conteúdo (opcional):

Sua resposta

10 – Você segue páginas que publicam conteúdos de morte? *

☐ Sim

☐ Não

11 – Ao ver uma publicação com conteúdo de morte, por exemplo, uma pessoa atropelada ou assassinada, você: *

☐ Passa pela publicação o mais rápido possível, porque lhe gera incômodo.

☐ Observa o conteúdo publicado normalmente.

☐ Denuncia quem fez a publicação ou, se for amigo, exclui a pessoa de sua rede.

12 – Você acha que a morte deve ser vivenciada no Facebook, a partir de relatos ou publicações com imagens/vídeos? *

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

13 – Se você já presenciou um local de acidente com possíveis vítimas em óbito, observou pessoas filmando ou fotografando? *

- ☐ Sim
☐ Nunca
☐ Filmei/fotografei

14 – Destas palavras abaixo, quais você acha que mais estão relacionadas à morte atualmente: *

- ☐ Violência
☐ Doença
☐ Insegurança social
☐ Marginalidade
☐ Polícia

☐ Arma de fogo
☐ Guerra
☐ Preconceito
☐ Suicídio

15 – Você é a favor da pena morte? *

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Depende do caso

16 – Você acha que a morte é um tabu, de que pouco se fala e que deve ser esquecida da vida cotidiana? *

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

17 – A morte te causa medo? *

- ☐ Sim
☐ Não

18 – Escreva uma frase ou uma palavra que defina a morte para você (opcional):

Sua resposta

ENVIAR

Página 1 de 1

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

ANEXO A – CRONOLOGIA DAS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS ENVOLVENDO COMUNICAÇÃO E MÍDIA: DA INVENÇÃO DA ESCRITA À ELEIÇÃO PRESIDENCIAL AMERICANA DE 2004 (BRIGGS & BURKE, 2006)

CRONOLOGIA DAS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS ENVOLVENDO COMUNICAÇÃO E MÍDIA (BRIGGS & BURKE, 2006, p. 330-342).

Cronologia

- c.5000 a.C. Invenção da escrita
- c.2000 a.C. Invenção do alfabeto
- c.764 a.C. Mais antigo exemplar conhecido de impressão em xilogravura (Japão)
- 868 Primeiro livro impresso conhecido (China)
- c.1040 Invenção do tipo móvel (China)
- c.1390 Primeiro entalhe em madeira com imagem
- 1390 Primeira medalha do Renascimento
- 1403 Molde em bronze de tipo móvel (Coréia)
- c.1456 Impressão da Bíblia de Gutenberg
- 1460 Fundação da Bolsa de Antuérpia
- 1467 Primeira prensa estabelecida em Roma
- 1468 Primeira prensa estabelecida em Paris
- 1476 Primeira prensa estabelecida em Westminster
- 1492 Colombo chega à América
- 1492 Mais antigo globo conhecido (Martim Behaim)
- c.1500 Primeiras águas-fortes
- 1506 Primeiro mapa impresso a incluir informação sobre a América
- 1517 Impressão das 95 teses de Lutero
- 1522 Martim Lutero, *Novo Testamento*
- 1525 Impressão de Doze Artigos dos camponeses rebeldes
- 1526 William Tyndale, *Novo Testamento* (publicação em Worms, Alemanha)

- 1529 Lutero, Pequeno Catecismo
- 1534 O "Caso dos Placares", na França
- 1544 Primeiro Índice de *Livros Proibidos* publicado em Paris
- 1554 Fundação da Bolsa de Valores de Londres
- 1557 Concessão feita à *Stationer's Company* de Londres
- 1562-94 Guerras religiosas na França
- 1563 Primeira tabela impressa de horário de serviços postais no Império dos Habsburgo
- 1564 Primeiro Índice de *Livros Proibidos* geral
- 1564 Primeira prensa estabelecida em Moscou
- 1566 Iconoclastismo na França e na Holanda
- 1568-1648 Guerra dos Oitenta Anos entre Espanha e Holanda
- 1570 Ortelius, *Theatrum Orbis Terrarum*
- 1576 Primeiro teatro em Londres
- 1579-94 "Bíblia Kralice" publicada na Boêmia
- 1585 Abertura do Teatro Olímpico em Vicenza
- 1594 Primeira apresentação de ópera em Florença
- 1598 Teatro Globo, Londres
- 1605 Cervantes, *Dom Quixote*
- 1609 Primeiras folhas de notícias (Alemanha)
- 1611 Publicada versão autorizada da Bíblia
- 1617 Primeiras tabelas logarítmicas
- 1618-48 Guerra dos Trinta Anos
- 1620 Publicação de *The Corrant out of Italy*
- 1626 Ben Johnson, *The Staple of News*
- 1631 *Gazette* começou a ser publicada em Paris
- 1637 Abertura do primeiro teatro público em Veneza
- 1638 Abertura do primeiro teatro em Amsterdã
- 1640 Comemoração do bicentenário da impressão gráfica
- 1640 *Root and Branch Petition*, em Londres
- 1641 Grande Protesto, Londres
- 1642-60 Guerra Civil inglesa
- 1642 Primeira gravura a meia-tinta
- 1644 Milton, *Areopagitica*

- 1648-52 Fronda na França
- 1662 Início da publicação da *Gazette d'Amsterdam*
- 1663 Primeira lei de cobrança de pedágio
- 1665 Lançamento de *Philosophical Transactions of the Royal Society of London*
- 1668 Início da publicação do *Giornale dei letterati* em Roma
- 1672 Lançamento do *Mercure Galant*
- 1679-81 Crise de exclusão na Inglaterra
- 1683 Luís XIV vai para Versalhes
- 1684 Lançamento das *Nouvelles de la République des Lettres*
- 1688 "A Revolução Gloriosa" na Inglaterra
- 1689 Fundação do Café Procope em Paris
- 1695 Prescreve a lei de licenciamento na Inglaterra
- 1695 *Flying Post*, Londres
- 1695 *Post Boy*, Londres
- 1704 Lançamento do Boston Newsletter
- 1709 Lei de direitos autorais britânica
- 1710 Sermão de Sacheverell
- 1711-12, 1714 Publicação de *The Spectator*
- 1711 Primeira prensa estabelecida em São Petersburgo
- 1712 Imposição da Lei do Selo (*Stamp Act*)
- 1719 Defoe, Robinson Crusóé
- 1726 Primeira prensa estabelecida em Istambul
- 1740 Comemoração do terceiro centenário da impressão gráfica
- 1740 Richardson, *Pamela*
- 1749 Fielding, Tom Jones
- 1751-65 Publicação da *Encyclopédie*
- 1761 Primeiras gravuras a água-tinta
- 1764 II *Caffe* é publicado em Milão
- 1765 Revogação da *Lei do Selo*
- 1766 Fundação da Sociedade Lunar de Birmingham
- 1768 Fundação da Academia Real
- 1771 Primeira edição da *Encyclopaedia Britannica*
- 1775 Máquina a vapor aperfeiçoada por Watt e Boulton

- 1776 Declaração de Independência dos Estados Unidos
- 1779 Primeiro Derby
- 1780 Primeiro jornal de domingo britânico
- 1787 Constituição dos Estados Unidos
- 1788 Primeira Emenda à Constituição norte-americana
- 1788 Fundação de *The Times* por John Walter
- 1789 Revolução Francesa
- 1790 Primeiro moinho a vapor na Grã-Bretanha
- 1790 Primeira lei de patente nos Estados Unidos
- 1792 Invenção da máquina de fabricar cabos
- 1794 Associação de Watt e Boulton
- 1794 Sistema de sinalização a longa distância, de Choppe, na França, usando semáforos
- 1796 Senefelder inventa a litografia
- 1798 Máquina de fabricar papel
- 1798 Suspensão do selo de imposto sobre jornais na Grã-Bretanha; proibição de importação de jornais estrangeiros
- 1800 Prensa de Stanhope
- 1802 *Weekly Political Register*, de Cobbett
- 1802 *Edinburgh Review*
- 1803 Fulton põe em funcionamento um barco a vapor
- 1804 Máquina a vapor de Trevithick anda sobre trilhos
- 1805 Conclusão do canal *Grand Union* britânico
- 1807 Travessia do Clermont no rio Hudson
- 1809 *Quarterly Review*
- 1811 Início da operação da prensa a vapor
- 1812 Distúrbios luditas
- 1814 *The Times* é impresso a vapor
- 1815 Aumento do imposto sobre o selo
- 1816 Isolamento do selênio, elemento presente na Lua
- 1816 *Political Register*, publicação barata (dois centavos) de Cobbett
- 1819 Decretos Carlsbad pondo fim à liberdade de imprensa
- 1819 Seis leis: novos impostos do selo
- 1820 Leis da eletrodinâmica de Ampère

- 1820 Primeiro navio de ferro a vapor
- 1821 Saint-Simon, *Système Industrie*)
- 1821 Fundação do *Manchester Guardian*
- 1823 Babbage começa a construir o computador mecânico
- 1824 *Westminster Review*
- 1827 Cromolitografia — Niépce produz imagem fotográfica permanente numa placa de chumbo
- 1829 Primeira máquina de escrever
- 1830 Ferrovia entre Liverpool e Manchester
- 1831 *Gazette* otomana
- 1832 Lei da Reforma na Grã-Bretanha
- 1832 Artigos de Metternich restringindo as liberdades civis
- 1834 Táxis de Hansom introduzidos em Londres
- 1834 *Register of Shipping* de Lloyd
- 1835 *New York Herald*
- 1836 Primeira ferrovia do Canadá
- 1837 Primeira ferrovia francesa de passageiros
- 1837 Telégrafo elétrico
- 1837 Taquigrafia de Pitman
- 1838 A "*Great Western*" de Brunel; travessia do Atlântico
- 1839 Demonstração de daguerreótipos
- 1839 Abertura da linha telegráfica entre Paddington e West Drayton (21km)
- 1840 A Grã-Bretanha introduz o selo de correio de um centavo
- 1840 Polpa de madeira usada na Alemanha para fazer papel
- 1840 Primeiros jornais não-oficiais na Turquia
- 1841 *Punch*
- 1841 *New York Tribune*
- 1841 Primeiro Guia de Ferrovias de Bradshaw
- 1842 Lei de direitos autorais britânica
- 1842 Biblioteca móvel de Mudie
- 1842 *Illustrated London News*
- 1843 Máquina de escrever "quirográfica"
- 1843 Primeira mensagem telegráfica de Morse, transmitida usando-se o código Morse
- 1844 Primeira lei das ferrovias britânicas

- 1844 Cooke e Wheatstone formam a *Electric Telegraph Company*
- 1846 Prensa de cilindro rotativo 1846 Siemens isola cabeamento elétrico
- 1846 Instituto Smithsonian, Washington
- 1846 *The Economist*
- 1846 *News of the World*
- 1848 Ano de revoluções
- 1849 Berlim e Frankfurt ligadas por telégrafo
- 1850 *Harper's New Monthly*
- 1850 Primeira lei das bibliotecas públicas, na Grã-Bretanha
- 1850 Patente da primeira máquina de escrever com alimentação contínua de papel
- 1850 Primeiro cabo submarino entre Grã-Bretanha e França
- 1851 Grande Exposição no Palácio Cristal de Londres
- 1851 Fotografia com chapa molhada
- 1854 *Laws of Thought* de Boole
- 1854-6 Guerra da Criméia
- 1857 Primeiro cabo transatlântico (malsucedido)
- 1858 Fonoautógrafo
- 1861-5 Guerra Civil norte-americana
- 1861 *Harper's Weekly*
- 1862 Exposição de Londres; auge da estereoscopia
- 1864 Maxwell expõe a teoria da onda eletromagnética
- 1864 *Metropolitan Railway* de Londres
- 1865 Lei da bandeira vermelha, na Grã-Bretanha, limitando a velocidade nas estradas
- 1865 Primeiro cabo transatlântico a ter sucesso
- 1865 Convenção Telegráfica Internacional
- 1867 Michaux começa a fabricar bicicletas
- 1868 *N.W. Ayer and Son*, primeira agência de publicidade de multisserviços, fundada na Filadélfia
- 1868 Primeiro jornal norte-americano a usar papel de polpa de madeira
- 1868 Primeira lei da telegrafia, na Grã-Bretanha
- 1869 Primeiros cartões-postais
- 1869 Encontro transcontinental de linhas ferroviárias nos Estados Unidos; comemoração *Golden Spike*
- 1869 Abertura do canal de Suez
- 1870 Velocípede

- 1870 Primeira lei de educação nacional, na Grã-Bretanha
- 1872 Muybridge demonstra imagens móveis de animais
- 1873 Reconhecimento das propriedades fotossensíveis do selênio
- 1873 Companhia *Globe Telegraph and Trust*
- 1874 Fundada a União Postal Universal
- 1876 Exposição do Centenário dos Estados Unidos
- 1876 Telefone de Bell: primeira transmissão de Boston para Cambridge (3,2 quilômetros)
- 1877 Protótipo da máquina de escrever Remington
- 1877 Fotografia com chapa seca
- 1877 Fonógrafo de Edison
- 1878 Primeira estação norte-americana de telefone, em *New Haven*
- 1878 Microfone de Hughes
- 1879 Trem elétrico da Siemens em Berlim
- 1880 Hertz descreve as ondas de rádio
- 1880 Meio-tom de preto usado no *New York Daily Graphic*
- 1882 Câmera de cinema de Motley
- 1883 Abertura da ferrovia Sydney—Melbourne
- 1883 Máquina de dobrar jornais de Hoe
- 1884 Disco rotativo de Nipkow
- 1885 Gottlieb Daimler desenvolve máquina leve a gasolina na Alemanha
- 1886 Convenção de Berna sobre direito autoral
- 1886 Câmera portátil de Eastman (Kodak)
- 1886 William G. Greene usa uma câmera de fotografia em movimento
- 1886 Abertura da Ferrovia *Canadian-Pacific*
- 1886 Automóvel de quatro rodas de Daimler
- 1888 Uso de celulóide em fotografia
- 1888 *Financial Times*
- 1889 Lei de direitos autorais, nos Estados Unidos
- 1889 Câmera de cinema de Edison
- 1890 Primeiros trens elétricos subterrâneos em Londres
- 1892 Primeira mesa telefônica automática
- 1892 Pulitzer compra o *World* de Nova York
- 1892 O Correio Britânico adquire o controle de todas as principais linhas telefônicas

- 1893 *Telefon Hirmondo*, Budapeste
- 1893 Revista *McClure's*
- 1893 Guerra Hispano-americana (guerra dos "correspondentes")
- 1893 Cinetoscópio
- 1894 Expiram as patentes de Bell
- 1894 Primeira ferrovia nos Andes
- 1895 Descoberta dos raios X
- 1895 Os irmãos Skladanowsky exibem filmes em Berlim
- 1896 Jogos Olímpicos de Atenas
- 1896 Marconi chega a Londres com aparelhos sem fio
- 1896 *Daily Mail* de Harmsworth
- 1896 Espetáculo de cinema de Lumière em Londres
- 1896 Hollerith forma a *Tabulating Machine Company* para fazer cartões perfurados
- 1896 Corrida de automóveis Londres—Brighton
- 1896 Máquina de voar de Langley
- 1897 Marconi funda a *Wireless Telegraph and Signal Company*
- 1897 Máquina de composição (monotipo)
- 1898 Dirigível (Zeppelin)
- 1898 Telegrafone gravador magnético de Poulson
- 1899 Gravação magnética de som
- 1899 Lei da Telegrafia, na Grã-Bretanha
- 1899-1902 Guerra dos bôeres
- 1900 Exposição de Paris
- 1900 Fessenden transmite mensagens de voz
- 1901 Marconi transmite mensagens da Cornualha para Terra Nova
- 1901 Modelo de automóvel Mercedes-Simplex
- 1901 Primeira bicicleta a motor
- 1901 Ferrovia Transiberiana alcança Porto Artur
- 1902 Válvula termiônica de Fleming (tubo a vácuo)
- 1903 Primeiro congresso mundial sobre telegrafia sem fio
- 1903 Os irmãos Wright voam com aeroplano movido à gasolina
- 1903 Detroit, capital mundial do automóvel
- 1903 Primeiro táxi com motor em Londres

- 1904 Início das obras do canal do Panamá
- 1904 *Daily Mirror* de Harmsworth
- 1904 Válvula termiônica de Fleming
- 1904 Primeiro metrô de Nova York
- 1904 Lei do telégrafo sem fio, na Grã-Bretanha
- 1905 Primeiros ônibus com motor em Londres
- 1905 Luminosos de néon
- 1906 Lei de patentes britânica
- 1906 Fessenden transmite palavras e música
- 1907 Patente da válvula adion de De Forest
- 1908 Harmsworth adquire *The Times*
- 1909 "Modelo T" da Ford
- 1909 Blériot atravessa o canal da Mancha em um aeroplano
- 1909 Lei de licenciamento cinematográfico na Grã-Bretanha
- 1909 Conferência Imperial de Imprensa em Londres
- 1911 Lei de direito autoral britânica
- 1911 Primeiro estúdio de Hollywood
- 1912 Correios assumem as companhias telefônicas britânicas
- 1912 Primeira lei do rádio norte-americana
- 1912 Naufrágio do Titanic
- 1912 *Daily Herald*
- 1912 Primeira locomotiva a diesel na Alemanha
- 1913 Ford introduz a esteira rolante
- 1913 Clube Sem Fio, em Londres
- 1913 Sinais sem fio enviados da Torre Eiffel
- 1914-18 Primeira Guerra Mundial
- 1915 *Griffiths*, Nascimento de uma nação
- 1915 Formada em Berlim a companhia UFA
- 1919 Alcock e Brown voam sobre o Atlântico
- 1919 Ross Smith voa da Grã-Bretanha para a Austrália
- 1919 Primeiro vôo de helicóptero
- 1919 Primeira motoneta
- 1919 Fundação da *Radio Corporation of America*

- 1920 Transmissão de dame Nellie Melba
- 1920 Companhia Marconi inaugura a estação de transmissão *Writtle*
- 1920 Inauguração da estação *KDKA* em Pittsburgh
- 1920 Comitê de Censura de Filmes Britânicos
- 1922 Fundada a *Broadcasting British Company* (BBC)
- 1923 *Radio Times*
- 1923 *Time Magazine*
- 1923 Primeira conversa transatlântica de rádio
- 1924 Completado o primeiro trecho de rodovia na Itália
- 1925 *New Yorker*
- 1925 Sinal de tempo de Greenwich
- 1925 Inaugurado o transmissor de onda longa da BBC em Daventry
- 1925 Primeira reunião geral da União Internacional de Radiodifusão
- 1926 Plano de Genebra para distribuição internacional de comprimentos de onda
- 1926 Primeira transmissão na *NBC Red Network* (anteriormente WEA/ AT&T)
- 1926 *Amazing Stories* de Hugo Gernsback
- 1927 *British Broadcasting Corporation*
- 1927 CBS (*Columbia Broadcast System*) comprada por William Paley
- 1927 Comissão Federal de Rádio
- 1927 Primeiro serviço telefônico transatlântico com e sem fio
- 1927 H.S. Black emprega a retroalimentação negativa
- 1927 Fusão da *Cable and Wireless*
- 1927 Londres adquire sistema de telefonia automático
- 1927 Entrega dos primeiros Oscars
- 1928 Baird faz demonstração da televisão
- 1928 Eisenstein, Outubro
- 1928 É criado o Mickey Mouse
- 1929 Craque da Bolsa de *Wall Street*
- 1929 Filme em cores 17mm da Kodak
- 1929 *Warner Brothers* anuncia o fim do filme em preto-e-branco
- 1929 Graf Zeppelin voa ao redor do mundo
- 1929 *The Listener*
- 1930 Serviço telegráfico de imagem entre a Grã-Bretanha e a Alemanha

- 1930 Foto com flash
- 1930 Primeira apresentação de televisão (sistema Baird)
- 1930 Código de cinema Hays em Hollywood
- 1932 Vitória eleitoral de F.D. Roosevelt para a Presidência
- 1932 Abertura da *Broadcasting House* em Londres
- 1932 Inaugurado o serviço de onda curta da BBC *Empire Service*
- 1932 União Internacional de Telecomunicações
- 1933 Hitler é eleito chanceler germânico
- 1933 Diretoria de Transporte de Passageiros de Londres
- 1933 Fundado o Instituto de Filme Britânico
- 1934 Sistema Mútuo de Radiodifusão
- 1934 *Famous Funnies*
- 1934 Assinado o acordo internacional sobre cumprimentos de onda
- 1934 Corrida de Nuremberg
- 1934 Correio aéreo regular entre a Grã-Bretanha e a Austrália
- 1934 Comissão Federal de Comunicações (CFC)
- 1935 Radar
- 1935 Filme Kodachrome de 35mm
- 1936 Nasce a Fundação *Ford*
- 1936 Revista *Life*
- 1936 Inaugurada a televisão BBC
- 1936 Jogos Olímpicos de Berlim
- 1936 Chaplin, Tempos Modernos
- 1937 Alec Reeves propõe a modulação do código de pulso (binário)
- 1938 Primeiras transmissões da BBC em língua estrangeira (árabe)
- 1938 Alemanha produz o primeiro Fusca da *Volkswagen*
- 1938 Relatório PEP sobre a imprensa britânica
- 1938 Orson Welles transmite invasão marciana
- 1939-45 Segunda Guerra Mundial
- 1939 Modulação de frequência (Armstrong)
- 1941 Orson Welles, Cidadão Kane
- 1943 Contrato assinado para o Eniac (sigla para Computador e Integrador Numérico Eletrônico)
- 1943 Colossus funciona em Bletchey

- 1945 Vannevar Bush, "Como podemos pensar"
- 1945 Arthur C. Clarke prevê os satélites
- 1946 Serviço de televisão recomeça em Londres
- 1947 Comissão Real da Imprensa na Grã-Bretanha (relatório 1949)
- 1947 Transistor projetado por Bardeen, Brattain e Shockley
- 1948 Primeiro disco *long-playing*
- 1948 Norbert Wiener, Cibernética
- 1948 Claude Shannon lança a teoria da informação
- 1950-53 Guerra da Coreia
- 1950 Formada a União Européia de Radiodifusão
- 1950 Plano de Copenhague para distribuição de frequência
- 1950 Primeiros sistemas a cabo
- 1952 Primeiros computadores IBM
- 1952 Último bonde de Londres
- 1952 Convenção Universal sobre Direito Autoral
- 1953 Estabelecido o Conselho de Imprensa na Grã-Bretanha
- 1954-75 Guerra do Vietnã
- 1954 *Texas Instruments* começa a vender "chips"
- 1954 Lei da televisão estabelece a "televisão independente" e seu controle na Grã-Bretanha
- 1955 Fim do controle do tempo de guerra sobre a imprensa
- 1955 Primeira programação comercial de televisão na Inglaterra
- 1955 Ondas de frequências muito altas (UHF) geradas no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*)
- 1955 Começo da música rock
- 1955 Primeira assinatura inglesa para discagem em tronco
- 1956 Colocado o primeiro cabo telefônico transatlântico
- 1956 Crises de Suez e da Hungria
- 1957 Rússia lança o *Sputnik* (primeiro satélite construído pelo homem)
- 1958 Renda vinda da publicidade na televisão ultrapassa a da publicidade na imprensa, na Grã-Bretanha
- 1958 Gravações estereofônicas
- 1958 Primeira transmissão de televisão ao vivo da África, via *Eurovision*
- 1958 Estados Unidos lançam o *Explorer I*
- 1958 Estados Unidos estabelecem a *Arpa* (Agência de Projetos de Pesquisa Avançada)
- 1959 *Manchester Guardian* torna-se *Guardian*, impresso em Londres

- 1959 Hovercraft britânico cruza o canal da Mancha em duas horas
- 1959 Primeiro trecho de rodovia na Grã-Bretanha
- 1959 Vendas de transistores ultrapassam as de válvulas
- 1959 Advento do circuito integrado
- 1960 Comitê Pilkington sobre Radiodifusão
- 1961 Yuri Gagarin, primeiro homem no espaço
- 1961 Quebra do código genético
- 1961 Suplemento colorido do *Sunday Times*
- 1961 *Private Eye*
- 1962 Primeira transmissão de televisão ao vivo dos Estados Unidos, via satélite Telstar
- 1962 Acordo anglo-francês para desenvolvimento do Concorde
- 1962 *Packet-switching* abre caminho para a rede de trabalho
- 1963 Assassinato do presidente Kennedy
- 1963 Membros leigos se juntam ao Conselho de Imprensa
- 1963 Venda do minicomputador de William Olsen
- 1964 Jogos Olímpicos de Tóquio
- 1964 Japão introduz "trens-bala"
- 1964 Começo da rádio pirata (Rádio Carolina)
- 1964 Primeiro passeio espacial norte-americano
- 1965 Satélite de comunicações comercial *Early Bird*
- 1965 Primeiras exibições de replay na televisão norte-americana
- 1965 Proibição de anúncios de tabaco na televisão inglesa
- 1966 *The Times* imprime notícias na primeira página
- 1966 Televisionamento da Copa Mundial de Futebol (audiência mundial, c.400 milhões)
- 1966 Anunciada a fibra óptica
- 1966 Dia Mundial das Telecomunicações
- 1967 Rádio pirata proibida na Grã-Bretanha
- 1967 Rádio local da BBC
- 1968 Invasão russa da Tchecoslováquia
- 1968 Assassinato de Martin Luther King
- 1968 Protestos estudantis na Europa
- 1968 Demonstração de *Sistema oNLine* (NLS) em São Francisco
- 1969 Neil Armstrong desce na Lua

- 1969 BBC e ITV começam a transmitir televisão em cores
- 1969 Rupert Murdoch adquire o *Sun*
- 1969 *Sony* lança gravadores de videocassete
- 1969 Festival de rock de Woodstock
- 1970 A *Opep* ameaça aumentar o preço do petróleo
- 1971 Lançamento dos microprocessadores
- 1971 Primeira rádio local independente da Grã-Bretanha
- 1972 Desenvolvimento do *e-mail* dentro da Arpa
- 1972 Gravadores de videocassete domésticos são postos à venda
- 1973 Crise do petróleo
- 1973 Grã-Bretanha se une à Comunidade Econômica Européia
- 1974 Comitê Annan sobre Radiodifusão (relatório 1979)
- 1974 Comissão Real de Imprensa (relatório 1979)
- 1975 Fibras ópticas
- 1975 Sistema *Prestel* de Dados Visuais na Grã-Bretanha e teletexto
- 1975 Primeira loja de computadores (Los Angeles)
- 1975 Liberalização da *Radio Televisione Italiana* (RTI)
- 1975 Lei de Helsinque
- 1976 Fundada a *Apple Corporation*
- 1976 Lei de direitos autorais dos Estados Unidos
- 1976 Primeiros computadores portáteis
- 1977 Fim da proibição da televisão na África do Sul
- 1977 Primeiro cabo de fibra óptica instalado na Califórnia
- 1977 Telefone celular
- 1978 Computador pessoal *Apple II*
- 1979 Estabelecida a Agência Espacial Européia
- 1979 Início da comercialização na *Internet*
- 1980 Lei de *software* computacional nos Estados Unidos
- 1980 Primeiro automóvel com tração nas quatro rodas, produzido em massa (Estados Unidos)
- 1980 *Voyager I*: primeiros sinais enviados de Saturno
- 1981 Murdoch adquire *The Times*
- 1981 Decisão norte-americana de que gravar sinais em casa não quebra a lei de direitos autorais
- 1982 Guerra das Falklands

- 1983 Comercialização de videodiscos à *laser*
- 1984 William Gibson, *Neuromancer*
- 1984 Lançamento dos discos compactos (CDs) nos Estados Unidos
- 1984 *Camcorders*
- 1984 Primeiro estatuto do Congresso desregulamentando a TV a cabo
- 1984 Desmembramento da AT&T
- 1984 Lei da Radiodifusão e Cabo, na Grã-Bretanha
- 1985 Lei para emenda de direito autoral (software computacional), na Grã- Bretanha
- 1986 *The Times* vai para Wapping
- 1986 Chernobyl
- 1986 *Microsoft* se torna companhia pública
- 1987 Intifada
- 1988 Rede Internacional de Serviços Digitais (ISDN), lançada no Japão
- 1988 Lei de direitos autorais, na Grã-Bretanha
- 1988 Implantação da nova lei de mídia holandesa
- 1989 Primeiro automóvel com tração nas quatro rodas produzido em massa (Japão)
- 1989 Primeiro cabo de fibra óptica transatlântico
- 1989 Queda do Muro de Berlim
- 1989 Praça Tiananmen
- 1989 Queda de Ceaucescu
- 1989 Fusão da *Time Inc.* com a *Warner Brothers*
- 1989 União Européia: Diretriz da Televisão sem Fronteira
- 1990 Nova lei de radiodifusão britânica
- 1990 Surgimento do império Berlusconi na Itália
- 1990 *BSkyB* formada pela fusão *BSB* e *Sky*
- 1991 Cave (Meio Ambiente Virtual Cave)
- 1991 Guerra do Golfo
- 1991 Completado o túnel do canal da Mancha (primeiro trem, 1994)
- 1991 ISDN na Grã-Bretanha
- 1992 Clinton eleito presidente dos Estados Unidos
- 1993 CFC autorizada a leiloar porções não utilizadas do espectro
- 1993 Listagem em separado das ações Nasdaq
- 1993 Proclamação da "supervia"

- 1993 Anunciada a privatização da *British Rail*
- 1994 Tropas russas entram na Chechênia
- 1994 Fundada a Netscape
- 1994 Conferência do Gatt (Uruguai) tira do acordo o setor audiovisual
- 1995 Fusão *CNN* e *Time/Warner*
- 1995 Fundação Nacional de Ciências cede a *Internet* para interesses comerciais
- 1995 Linguagem de programação *Java*
- 1995 Acordo de Paz de Dayton para a Bósnia-Herzegovina
- 1996 Lei de telecomunicações russa
- 1996 Lei de radiodifusão britânica
- 1996 Lei das Telecomunicações nos Estados Unidos
- 1996 Ano europeu do aprendizado continuado
- 1996 Inaugurada a estação de *TV al-Jazeera*
- 1996 Estabelecido na Alemanha o Grupo de Trabalho sobre Conteúdo na Internet
- 1996 Comissão Européia: *Comunicação sobre Informação Ilegal e Prejudicial na Internet*
- 1997 Conferência Mundial Administrativa do Rádio
- 1998 Lei européia de direitos humanos
- 1998 Lei norte-americana de extensão dos direitos autorais
- 1998 Fundada a *Corporação da Internet para o Registro de Nomes e Números (Incat)*
- 1999 Queda da Organização Mundial do Comércio, Seattle
- 1999 Lei australiana para os serviços on-line: código de práticas na *Internet*
- 2000 Fusão da *American On-Line* e da *Time/Warner*
- 2000 *Microsoft* luta contra o desmembramento antitruste
- 2000 Televisão mostra multidão em Belgrado expulsando Milosevic
- 2001 Fusão da *Disney* e da *Fox*
- 2001 Rompimento da cúpula do G8, Gênova
- 2001 Conselho da Europa: *Convenção sobre o Crime Cibernético*
- 2001 Lei da Autoridade em Radiodifusão de Cingapura
- 2001 Ataques aéreos terroristas a Nova York e Washington
- 2001 Lei patriota norte-americana
- 2003 Lei das Comunicações na Grã-Bretanha: constituição da Ofcom
- 2003 Fórum Mundial sobre Mídia Eletrônica
- 2004 Relatórios Hutton e Butler

2004 Eleição presidencial nos Estados Unidos: Bush *versus* Kerry

